SEGA

Энциклопедия Лучших игр

4

Энциклопедия
лучших игр

SEGA

4 выпуск

5000

КОДОВ, ПАРОЛЕЙ, СЕКРЕТОВ

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive II
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли,
советы по прохождению**

выпуск 4

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2001

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive II» и «Sega Genesis», выпуск 4) – СПб, «Нева-Визит», 2001. – 384 стр.

ISBN 5-93603-027-X

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

ISBN 5-93603-027-X

© Издательство «Нева-Визит», 2001

Содержание

Предисловие 7

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

ADVENTURES OF ROCKY AND BULL WINKLE AND FRIENDS (THE) 9
ATOMIC RUNNER 13
B.O.B 21
BATMAN: REVENGE OF THE JOKER 37
BATTLETECH 41
BLADES OF VENGEANCE 46
BOOGERMAN: A PICK AND FLICK ADVENTURE 59
CANNON FODDER 65
CENTURION: DEFENDER OF ROME 73
CHAKAN: THE FOREVER MAN 79
COOL SPOT 92
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN 2 (THE) 97
ECCO 2: THE TIDES OF TIME 105
GEMFIRE 109
HAUNTING 119
KING'S BOUNTY 121
LEMMINGS 2: THE TRIBES 137
LOST VIKINGS (THE) 141
LOST WORLD (THE): THE JURASSIC PARK 3 149
MASTER OF MONSTERS 155
MICKEY MANIA 160
PHANTASY STAR IV 166
PHANTOM 2040 205
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE 213
QUACK SHOT 223
RAMPART 229
REAL MONSTERS 232
RISK 244
SHADOWRUN 249
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 257
STREETS OF RAGE 2 269
TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE 274
WARLOCK 283

КОДЫ

Abrams Battle Tank 292
Addams Family 292
Aero the Acro-Bat 1 292
Aero the Acro-Bat 2 292
After Burner 2 292
Air Diver 293
Aisle Lord 293
Aladdin 293
Alien 3 293
Alien Soldier 293
Alien Storm 294
Alisia Dragoon 294
Altered Beast 294
Animaniacs 295
Another World (Out of This World) 295
Arch Rivals 295

Arcus Odyssey 296
Arnold Palmer Tour Golf 296
Arrow Flash 297
Asterix and the Great Rescue 297
Athlete Power 297
Awesome Possum 297
B.O.B. 297
Back to the Future 3 298
Barkley: Shut Up and Jam 298
Barkley: Shut Up and Jam 2 298
Batman & Robin 298
Batman Forever 298
Batman: Revenge of the Joker 299
Battletech 300
Battletoads & Double Dragon 300
Beast Wrestler 300
Beavis and Butt-Head 300
Best of the Best:
Championship Karate 301
Bio-Hazard Battle (Crying) 301
Black Hole Assault 301
Blood Shot (Battle Frenzy) 302
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 302
Boy Soccer Team 3 302
Bubba'n'Stix 303
Bubble & Squeak 303
Bubsy 304
Bubsy 2: Defines Delays 304
Bulls vs. Blasers 304
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs 305
Burning Force 305
Caesar's Palace 305
Cannon Fodder 305
Castlevania: Bloodlines 306
Centurion: Defender of Rome 306
Chakan: the Forever Man 306
Chuck Rock 307
Chuck Rock 2 307
Cliffhanger 307
Cobra Command 307
Combat Cars 307
Comix Zone 307
Contra Hard Corps 308
Cool Spot 308
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 308
Cosmic Spacehead 308
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 308
Curse 309
Cyber Ball 309
Daffy Duck in Hollywood 310
Dangerous vs. Seed 310
Dare Before Christmas 310
Darius 2 310
David Robinson's Supreme
Court Bas ketball 310
Deadly Moves 311
Decap Attack 311
Demolition Man 311
Desert Strike: Return to the Gulf 311
Devil Crash (Dragon's Fury) 312
Dino Land 312
Dinosaurs for Hire 312
Donald in Maui Mallard 313
Doom Troopers 313
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine . 313
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 313
Dyna Brothers 2 314
Dynamite Duke 314
Dynamite Headdy 315
EA Hockey 315
Earnest Evans 315
Earthworm Jim 315
Earthworm Jim 2 315
Ecco the Dolphin 316
Ecco 2: the Tides of Time
(Dolphin 2) 316
Ecco Junior 317
El Viento 317
European Club Soccer 317
Exo Squad (The) 318
F-15 Strike Eagle 1 318
F-22 Interceptor 318

F - 117 Night Storm 319
Fantasia 319
Ferrari Grand Prix Challenge 320
Fido Dido 320
FIFA International Soccer 320
FIFA Soccer'95 321
Fire Mustang 321
Fire Shark 321
Flicky 322
Flinstones (The) 322
Gaiares 322
Garfield: Caught in the Act 323
Gargoyles 323
Generation Lost 323
Ghouls'n' Ghosts 324
Global Gladiators 324
Gods 325
Golden Axe 325
Golden Axe 2 325
Golden Axe 3 326
Green Dog:
the Beached Surfer Dude 326
Hard Ball 327
Herzog Zwei 327
Humans 327
Incredible Hulk (The) 328
Indiana Jones Greatest Adventures 328
James Pond 3: Operation Starfish 328
Joe Montana 3 328
Judge Dredd 329
Jungle Book (The) 329
Jungle Strike 329
Jurassic Park 330
King Salmon 330
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) 331
Lawnmower Man (The) 331
Lemmings 331
Lemmings 2 331
LHX Attack Chopper 332
Lion King (The) 332
Lost Vikings (The) 333
Lost World (The) (Jurassic Park 3) ... 333
M.U.S.H.A. (Aleste) 333
Madden NFL' 96 334
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) 335
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 335
Mario Lemieux Ice Hockey 336
Marsupilami 337
Marvel Land 337
Mega Bomberman 337
Mega Turrican 338
Metal Marines 338
Mickey Mania 338
Micro Machines 338
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 338
Misadventures of Flink (The) 338
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 339
Mortal Kombat 339
Mortal Kombat 2 340
Mortal Kombat-3 342
Mortal Kombat Ultimate – 3 346
Mr. Nuts 351
Mutant League Football 351
Mutant League Hockey 351
NBA Jam 351
NFL Sports Talk '93 352
Out Run (Out Runner) 352
Pagemaster (The) 352
Pete Sampras Tennis'96 352
Phelios 352
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 353
Pirates of Dark Water (The) 353
Pitfall : the Mayan Adventure 353
Pocahontas 353
Polterguy 353
Power Ball 354
Power Drive 354
Predator 2 354

Primal Rage 354
Prince of Persia 356
Quack Shot Starring Donald Duck 357
Queen of the Road 358
Radical Rex 358
Rebel Assault 358
Red Zone 358
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 358
Road Rash 359
Road Rash 3 359
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) 359
Robocop vs. Terminator 359
Rolling Thunder 360
Rolling Thunder 2 360
Rolling Thunder 3 361
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) 361
Saint Sword 362
Second Samurai
(Samurai The Second) 362
Shadow Dancer 362
Shadowrun 362
Shaq Fu 363
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master 363
Shove It! The Warehouse Game 363
Skeleton Crew 363
Skitchin' 364
Slaughter Sport 364
Smurfs (The) 364
Snow Bros. Nick & Tom 364
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) .. 365
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 365
Sonic Spinball 365
Sonic the Hedgehog 365
Sonic the Hedgehog 2 365
Sonic the Hedgehog 3 366
SplatterHouse 2 366
SplatterHouse 3 366
Spot Goes to Hollywood 367
Star Trek: Deep Space Nine 367
Streets of Rage (Bare Knuckle) 367
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 367
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 368
Sunset Riders 368
Super Hydlide 368
TechnoCop 368
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters 369
Terminator 2 (T2):
the Arcade Game 369
Theme Park 369
Tin Head 369
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure 369
Toe Jam & Earl 369
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 370
Tom&Jerry: Frantic Antics 370
Toy Story 370
True Lies 371
Turrican 371
Twin Cobra 371
Twinkle Tale 371
Universal Soldier 372
Urban Strike 372
Vectorman 372
Vectorman 2 373
Verytex 373
Warlock 373
Warrior of Rome 373
Wiz'n'Liz 373
Wolverine 374
World of Illusion 374
X-Men 374
X-Men 2: the Clone Wars 374
Y's 375
Zero the Kamikaze Squirrel 375
Zero Tolerance 375
Zombies Ate My Neighbors 375
Zool: Ninja of the N - Th Dimention .. 375
Товары-почтой 376

Предисловие

Здравствуйте!

Вы держите в руках очередной 4-й выпуск «Энциклопедии лучших игр для «Sega». В основном сюда вошли игры, предложенные для описания нашими читателями. Предыдущие три тома энциклопедии, судя по вашим письмам завоевали огромную популярность. Мы получили большое количество благодарственных писем игроков не только из России, но и из стран ближнего и дальнего зарубежья. Спасибо вам за теплые слова, за критику, за пожелания. Мы постараемся как можно чаще радовать наших читателей новыми выпусками «Энциклопедии лучших игр...». Учитывая ваши пожела́ния мы включили в этот том игры самых разных жанров.

Наиболее сложными для прохождения играми остаются, конечно, стратегии. Учитывая специфику этого жанра, авторы перевели все диалоги, команды на русский язык, дали очень точные пояснения к игре. В игре «Cannon Fodder» вам придется провести своих солдат по 24-м сложным уровням, в игре «Centurion: Defender Of Rome», водить легионы по полям сражений, в прекрасной стратегии, в «Gemfire» собрать все камни королевской короны, в веселой и очень увлекательной игре «Lost Vikings» вывести из космического плена забавных викингов.

Жанр приключения представлен одними из лучших игр на «Sega» «B.O.B», «Batman», «Boogerman», «Quack Shot», «Tiny Toon Adventures» и это далеко не полный перечень, вошедших в книгу игр.

Не забыли мы и любителей ролевых игр, для них мы подготовили описание одной из самых увлекательных игр: «Phantasy Star IV» продолжение знаменитой серии игр.

Украсит эту книгу и описание самой популярной логической игры Lemmings 2.

О каждой игре вошедшей в эту книгу можно рассказывать долго, настолько они интересны и увлекательны.

Кроме полных описаний, в этом выпуске содержится огромное количество кодов, секретов, паролей и подсказок. Среди них есть коды, присланные нашими читателями, они дополнили традиционный список игр, новыми паролями, открытыми самостоятельно лучшими игроками России, Украины, Белоруси, Казахстана.

Мы благодарны всем читателям, которые помогли нам выпустить эту уникальную книгу, без их писем «Энциклопедия...» не была бы такой увлекательной, полезной, необходимой, какой она является сейчас.

Пишите нам, ваше мнение о содержании книги очень важно для дальнейших выпусков.

Желаем удачи.

Пишите нам по адресу: **198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29,**
Издательство «Нева-Визит»

Авторский коллектив

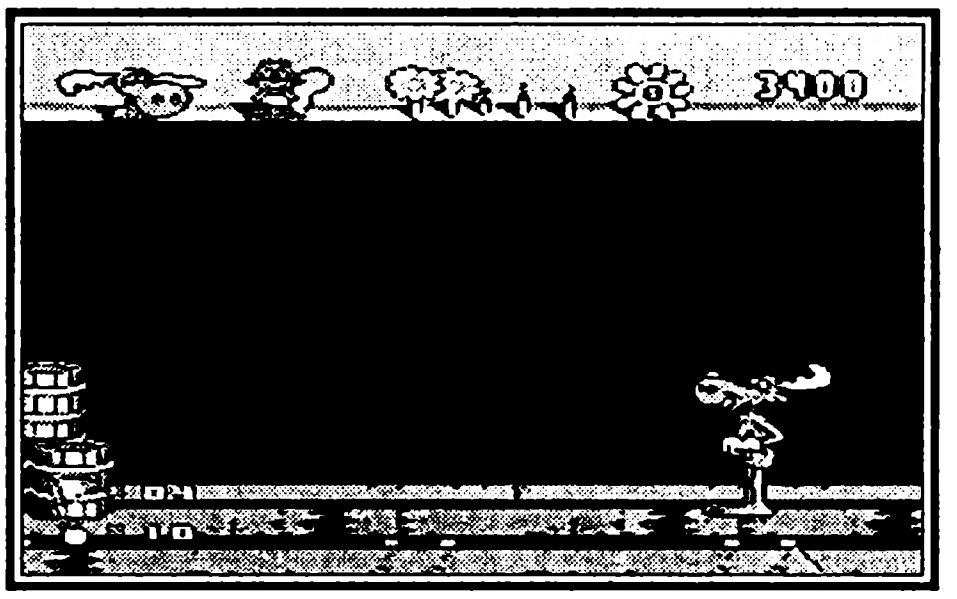
ADVENTURES OF ROCKY AND BULL WINKLE AND FRIENDS (THE)

ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОККИ, ЛОСЯ ВИНКЛА И ИХ ДРУЗЕЙ

Absolute ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Бельчонок Рокки и его друг лось Винкл борются против злодея Бориса Баденова и его подружки Наташи, которые украли из музея того города, где живут друзья, местные достопримечательности. Отважные Рокки и Винкл отправляются на их поиски.

Основной вариант игры предназначен для управления лосем Винклом. Предлагаются еще два мини-варианта игры, в которых действуют друзья героев: пес и мальчик, которые борются против дракона, а также старик на лошади, который убегает от злодея на паровозе.



Управление

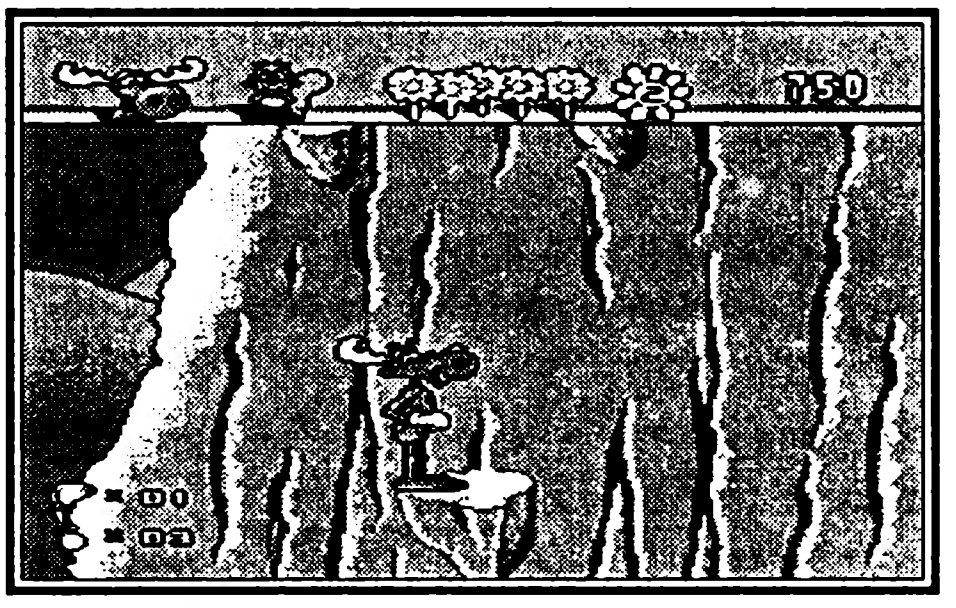
Кнопка A — прыжок.
Кнопка B — броски.
Кнопка C — удары рогами (у бельчонка — крутиться).

В мини-играх управление следующее: собака, сидящая на драконе, бросает мальчику жевательную резинку, которую тот должен надуть (кнопка B) и попасть в пасть дракону. Прыжок осуществляется кнопкой A. Управлять стариком, скачущим на лошади, еще проще — нужно лишь прыгать (кнопки A,B,C) и приседать.

Меню

В режиме заставки игры («OPTIONS») можно выбрать один из трех вариантов игры. Стрелка ↑ — основная игра, ← — мини-игра (мальчик с собакой против дракона), → — мини-игра (старик на лошади убегает от паровоза). Стрелка ↓ — выбор кнопок управления. При игре на вашем экране находятся следующие значки:

Голова лося или фигурка бельчонка — жизненная энергия.
Цветы (от 1 до 5) — количество жизненной энергии.
Большой цветок с цифрой — количество жизней.
Цифры в правом верхнем углу — набранные очки.
Флажок с цифровым обозначением — количество собранных флажков, также и яблоки.

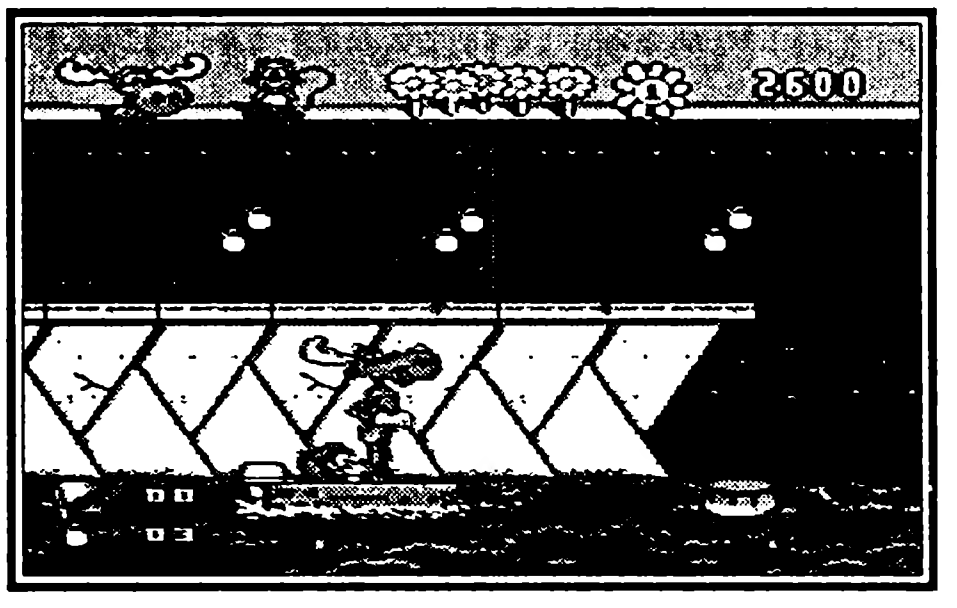


Прохождение

1-й уровень

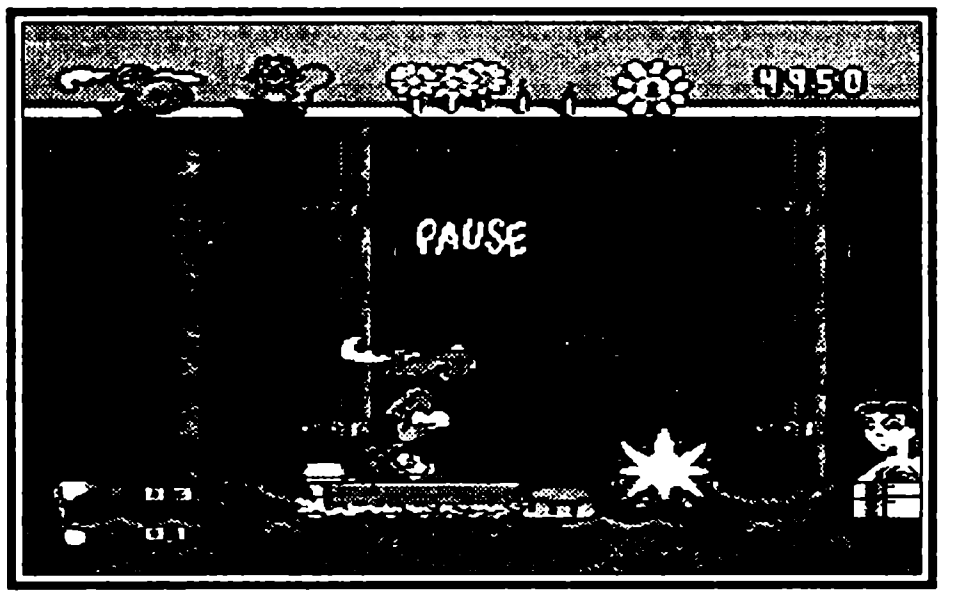
Игра начинается у основания горы, на которую Винклу нужно взобраться. Этому

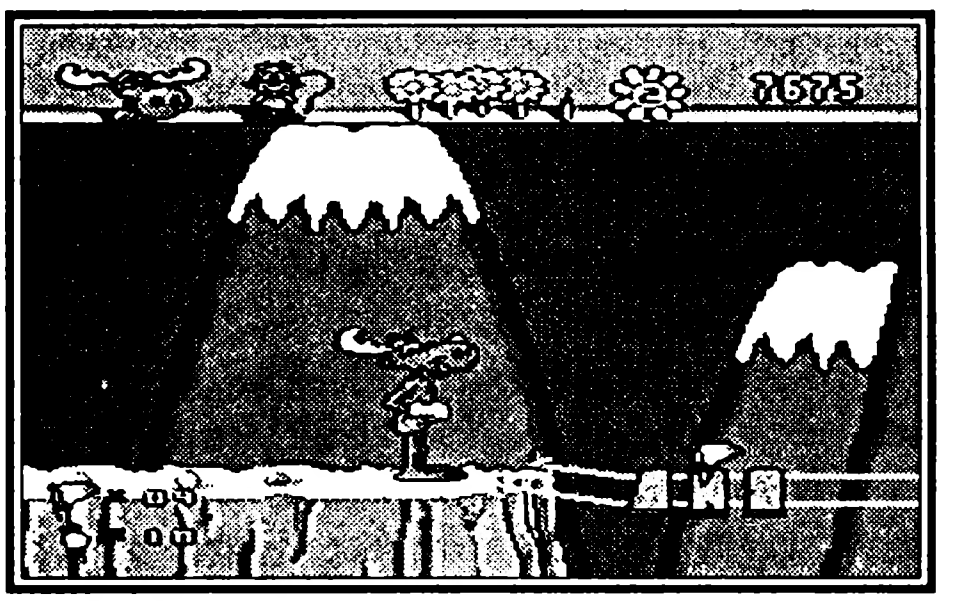
препятствуют птицы и альпинисты, избавиться от которых можно с помощью яблок, собранных на деревьях. Прыгающие и летающие камни разбиваются рогами. Таким же образом остановите барана и убейте его яблоками (5). Не забывайте, что за каждого убитого врага вы получаете N-ное количество очков, а по пути собирайте флажки (15 флажков — жизнь) и цветы (жизненная энергия). Если обойти все платформы в двух скалах, собранных флажков будет 13. Значит, собрав на следующем уровне еще два, вы получите дополнительную жизнь.



2-й уровень

Следующий уровень — это путешествие по заброшенной шахте. Встретить здесь можно железных заводных мышей и инопланетян. Неприятности доставляют вылетающие из пропасти заступы, с потолков падают сосульки и камни. Но все же это не главные неприятности, которые ожидают вас здесь. Главная трудность — передвигающиеся платформы, некоторые из которых падают, так что будте внимательны и не торопитесь идти вперед. На простые платформы лучше перепрыгивать со второго-третьего раза, так как бывает, что они не сразу подъезжают на оптимальное расстояние.

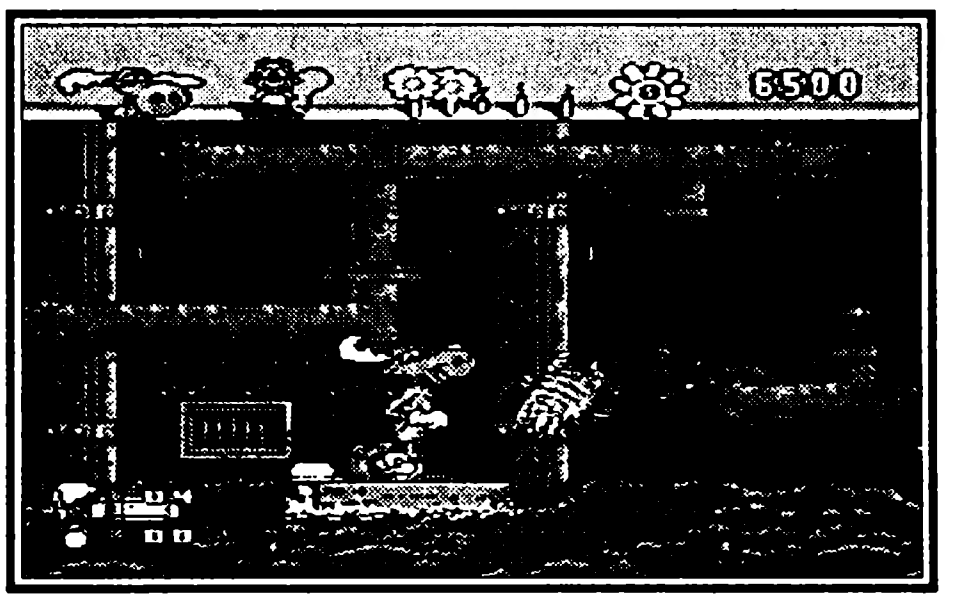




3-й уровень

Это вторая часть шахты, в которой приходится поездить на тележке. Двигая крестиком вперед или назад, вы сможете регулировать скорость движения, а от летающих там сов лучше ускользать, подпрыгивая или приседая. В конце каждой дорожки (когда тележка начинает падать) нужно перепрыгивать с одной тележки на другую. Определить, куда прыгать, можно, увидев, с какой стороны появляется дощатый мостик.

Бомбы, которые кидает Наташа, перепрыгивайте, а двух зеленых инопланетян в



конце уровня убейте яблоками по очереди. Избавившись от них, вы получите первый спасенный экспонат.

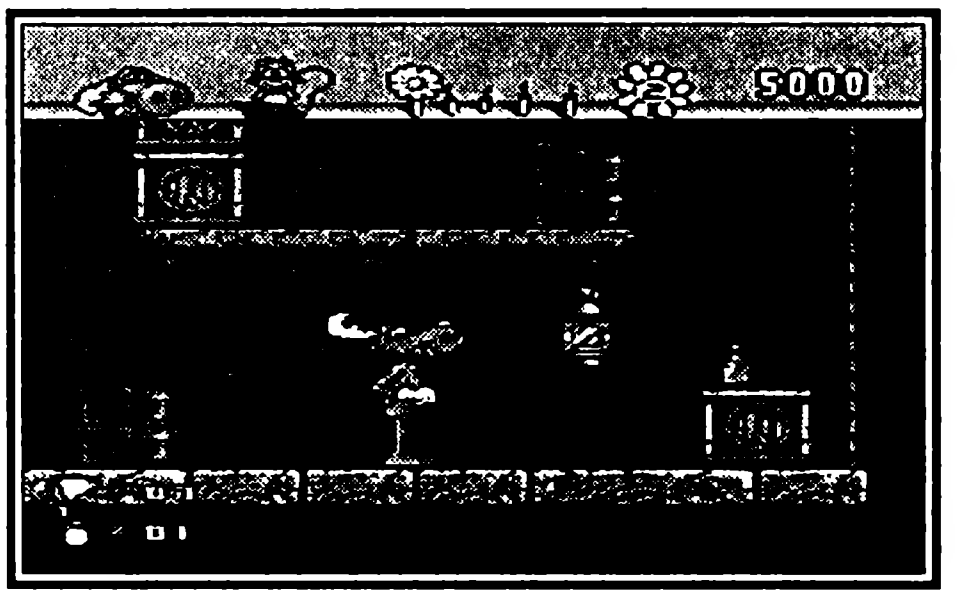
4-й уровень

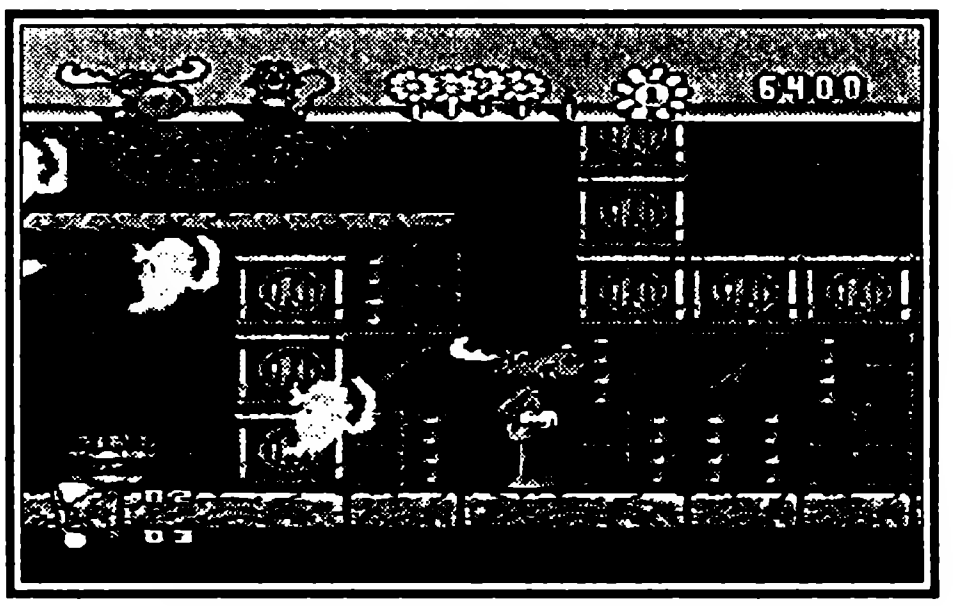
С этого этапа начинается второй большой эпизод, состоящий из двух уровней. В конце второго вам предстоит убить привидение старого пирата и тем самым добыть второй экспонат — кораблик.

На первом этапе лось и бельчонок плывут на лодке. Опасайтесь рыб, выскакивающих из воды. Чтобы убить зеленую рыбу, нужно бросить в нее яблоко, желтую — два яблока. По трубам ползают крысы. Опасность представляют также капли с потолка и вырывающийся из труб пар.

Чтобы лодка смогла проплыть через бочку, нужно стать на нее и стоять до тех пор, пока она не освободит дорогу лодке. Перехитрить Наташу можно, если стать на ее бочку после того, как она кинет три бомбы. Советую также собирать яблоки — они весьма пригодятся в борьбе с рыбами.

Будте внимательны и не заблудитесь в трубах: нужно все время идти по направлению движения лодки.

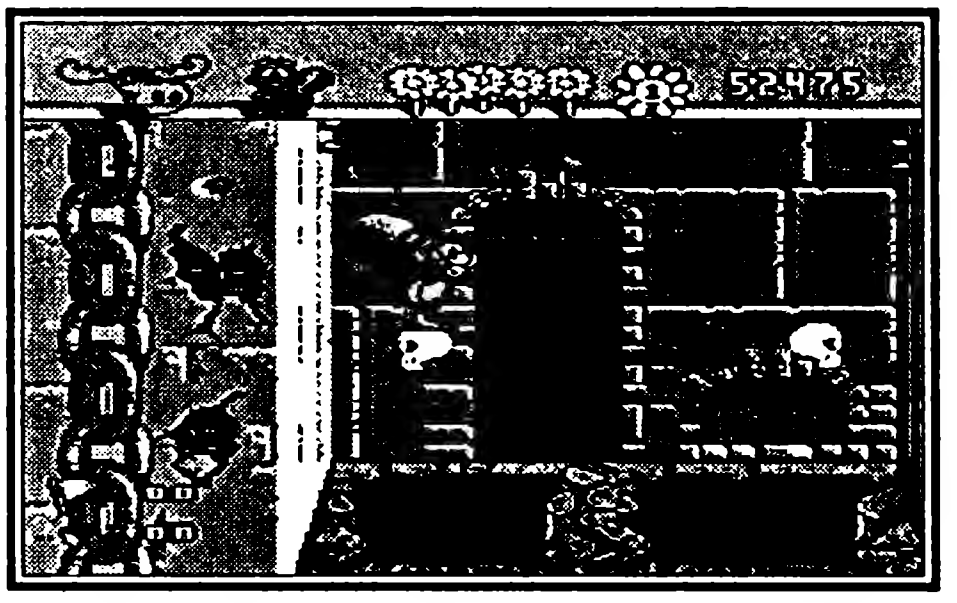




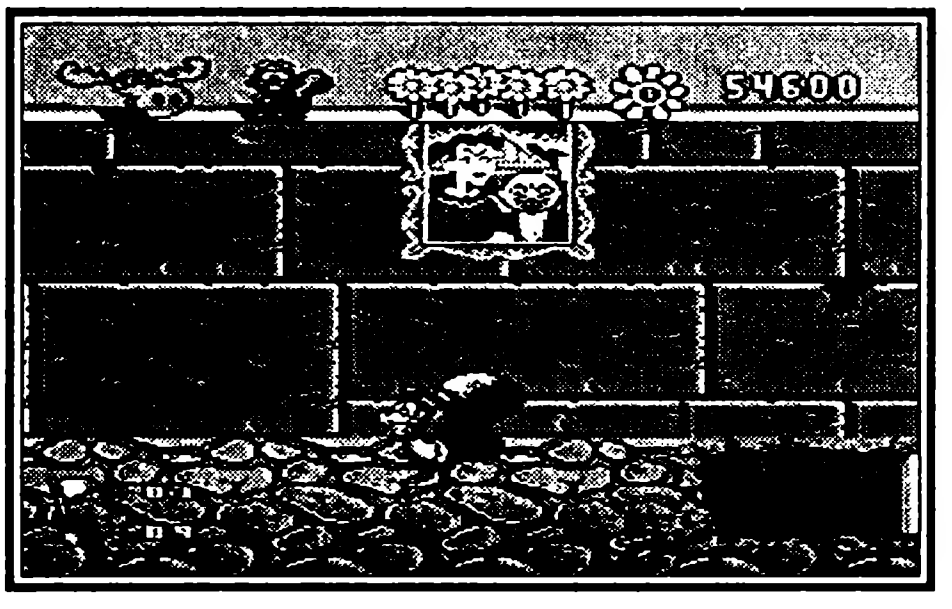
5-й уровень

Второй этап борьбы за кораблик из музея — затонувший пиратский корабль. Основные препятствия здесь — привидения и летающие бомбы. Неприятности доставляют и попугаи с крысами, а также липучки. От живности избавиться можно, но вот привидений и бомбы с липучками придется обходить. Возле пушек надолго не останавливайтесь, иначе привидение пирата с крюком вас догонит.

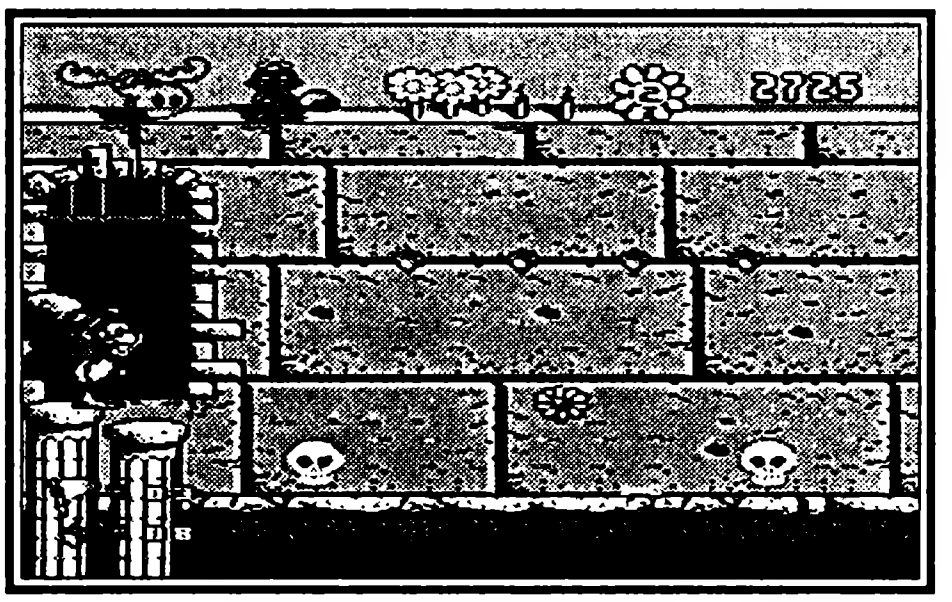
На уровне есть потайная комната. Она находится возле первой летающей по диагонали бомбы. Чтобы попасть в нее, нужно не взбираться вверх, а пройти вниз — там находятся несколько цветов и флажков.



6-й уровень

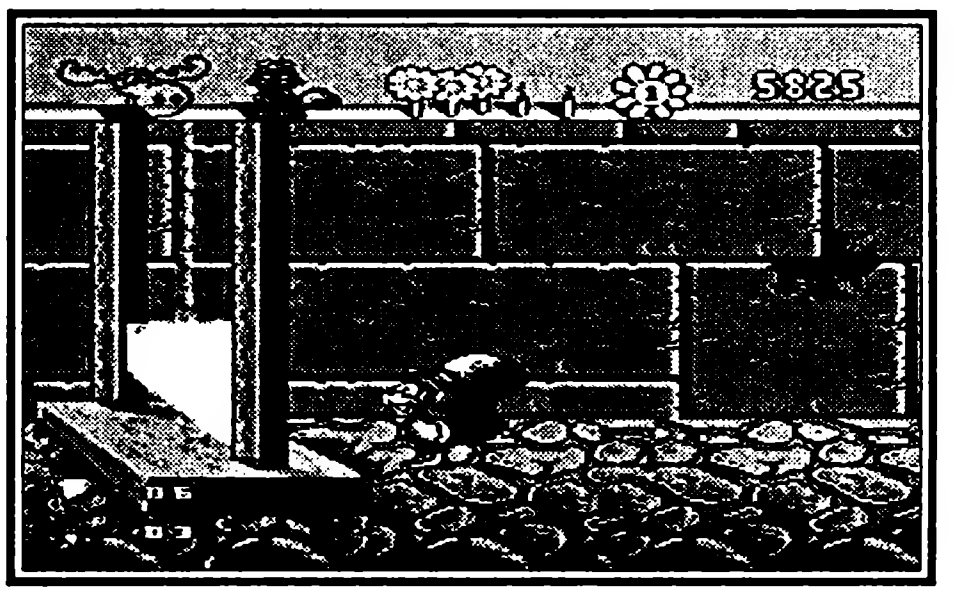


В игру вступает отважный Рокки. Возможности его примерно те же, что и у Винкла, но бельчонок, в отличие от лося, вертится и тем самым отбивает врагов. Уровень сплошь напичкан ими, и, если не хотите познакомиться с ними поближе, путешествуйте по крышам домов — там и их меньше, и есть возможность поправить свое здоровье (а также огромная возможность добавить себе несколько дополнительных жизней). Внизу же что только не может случиться с бельчонком: летают бомбы, из канализации бандиты кидают динамит, гангстеры стреляют из окон, из-за дверей вылетают ножи, Наташа бросает в Рокки бомбы, с неба падают наковальни, да вдобавок еще мыши бегают по тротуару — это всего лишь часть опасностей.

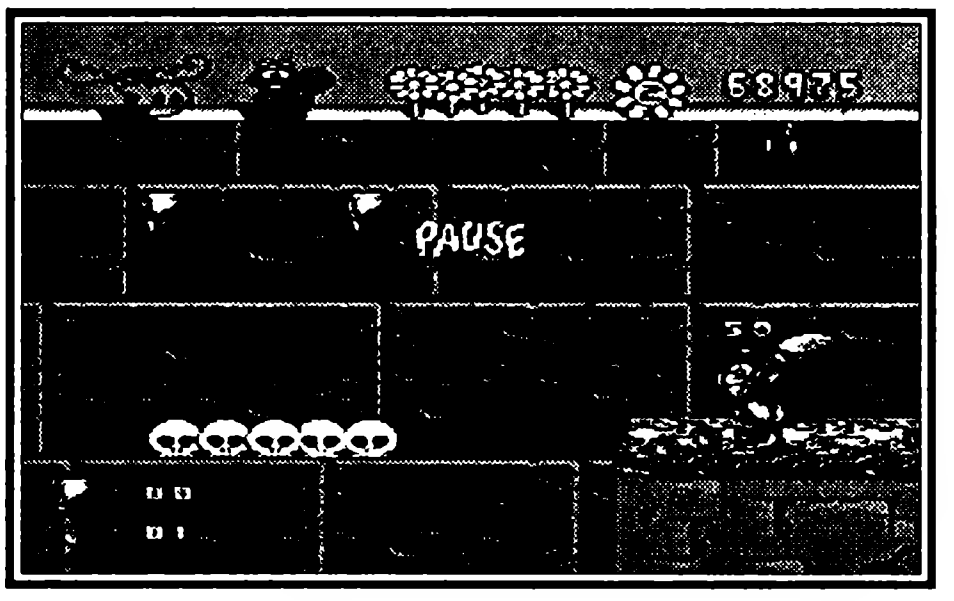


7-й уровень

Создается такое впечатление, что все предыдущие уровни по сравнению с этим просто подготовка. Он один состоит из нескольких больших этапов, объединенных одним названием — «Замок Мертвецов». В первой комнате сначала придется подниматься вверх на черепах, перепрыгивая с одного на другой. При этом нельзя стоять на одном месте, иначе можно упасть. На уровне попадаются и живые существа, но она не доставляет столько хлопот, сколько доставляют их передвигающиеся черепа, летающие кости и электрические стулья. В первой и третьей комнатах, чтобы открыть дверь (замаскированную под шкаф), нужно забраться вверх и нажать на рубильник.



Основные качества, которые потребуются от вас на этом этапе — сноровка и терпение. Последнего босса (палача)убить тоже трудно, но можно. Основное препятствие в этом — угроза падения клетки. Чтобы она не упала, нужно постоянно забивать выпадающий клин, кидаясь по нему орехами.



ATOMIC RUNNER

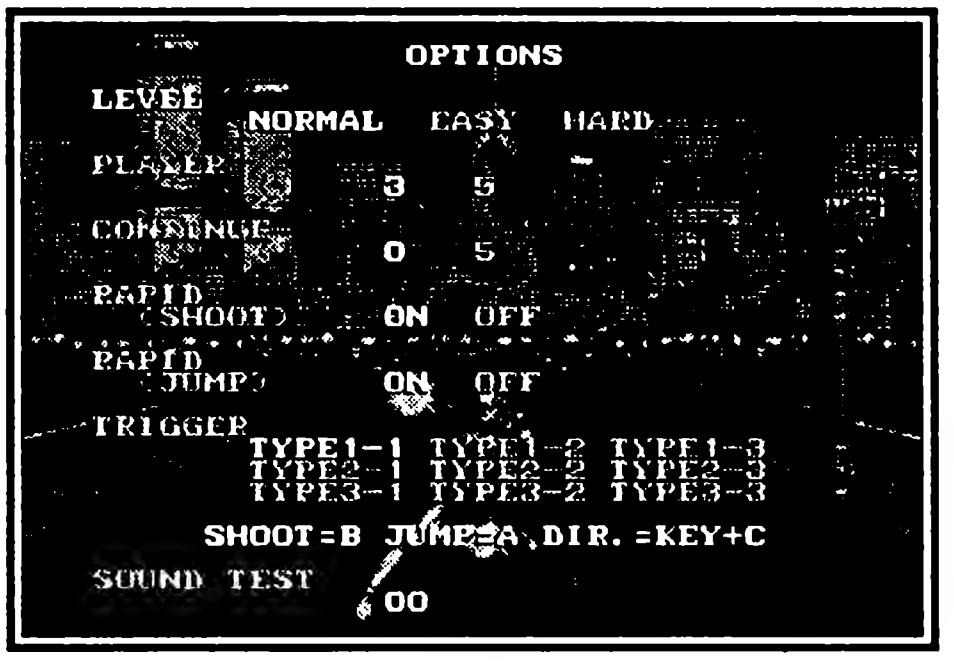
АТОМНЫЙ БЕГУН

Data East ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

Сюжет игры строится на старой как мир схеме, по которой снят не один десяток «мыльных опер». Молодой ученый Челнов, мирно проживающий со своими отцом и сестрой, и не думал ни о каких приключениях. Вела его семья тихую, мирную обывательскую жизнь, все вместе работали и были очень счастливы. Так могло длиться долго, и вся жизнь прошла бы мимо спокойного обывателя Челнова, но судьба распорядилась по-иному. Однажды поздно вечером, возвращаясь домой, Челнов услышал сильный взрыв. Он, естественно, испугался за своих и поспешил к дому, но опоздал. Он застал своего отца лежащим на полу, смертельно раненым.

«Челнов, сын мой, я умираю,» — прошептал отец. И поведал сыну причину разыгравшейся трагедии.

Оказалось, что отец Челнова уже много лет знал и хранил страшную тайну. Много миллионов лет назад, еще до появления человека, Земля была заселена Дефтарианса-ми, которые не так давно решили вернуться на когда-то насиженные места и захватить человечество! Отец Челнова давно знал о предстоящем вторжении, за что и был убит первым. В наследство от умирающего отца Челнов получил металлический кейс, в котором находился костюм, превращающий обычного человека в супермена. Только при помощи этого костюма он сможет одолеть проклятых Дефтариасов и освободить свою сестру, которую проклятые враги похитили. Перед мирным молодым ученым становится нелегкая задача — ведь, спасая свою сестру, он спасает и все человечество. Сообщив все это Челнову, его отец умер.

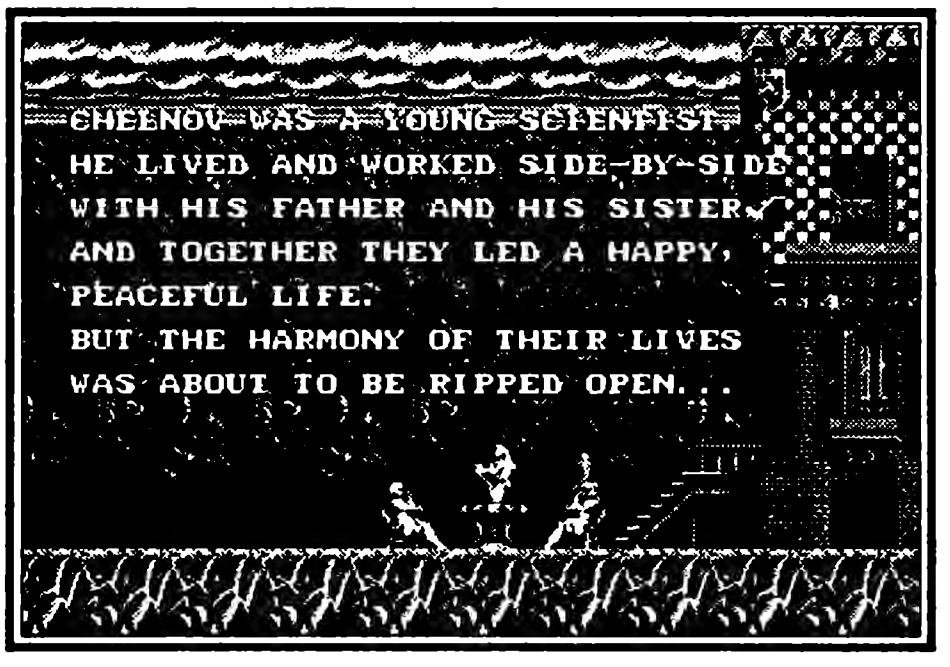


Молодой ученый открыл кейс и обнаружил в нем тот самый костюм, о котором говорил перед смертью его отец. Надев его, Челнов ощутил в себе нечеловеческие силы и потребность сменить имя. Так он стал Атомным Бегуном. Но при первой же атаке неопытность в боевых действиях привела к тому, что Атомный Бегун оказался схвачен злодеями. Они затащили его на свою базу с явным намерением прикончить, но волшебная сила, которую придает костюм Атомному Бегуну, не была учтена врагами. Они посадили его в сферу, которую Атомный Бегун просто-напросто разбил и вышел на свободу. И теперь ни один Дефтарианс не уйдет от его праведного гнева!

Как вы уже поняли, Атомному Бегуну не обойтись без вашей помощи. Так что быст-

ренько вставляйте картридж, включайте приставку и без промедлений лезьте в Options. Залезли? Теперь внимательно посмотрите, что тут можно сделать. А сделать можно не так уж мало, между прочим. Поставить уровень сложности, выбрав его из легкого, нормального и сложного. Выставить количество жизней (три или пять), количество продолжений (три, пять, десять или пятнадцать), а также включить или отключить турбовыстрелы и турбопрыжки. Рекомендую, естественно, включить и то, и другое. Еще можно поменять управление (по умолчанию: A — прыжок, B — выстрел, C + ← или → — разворот влево или, соответственно, вправо). Еще можно послушать музыку, очень даже привлекательную, особенно мелодия 06 — ну просто класс!

Ну что? Поехали! На заставке вам объяснят, что требуется от Атомного Бегуна, то есть то, о чем вы уже прочитали чуть выше, и вы вступаете в игру. Прежде чем приступить к описанию уровней, хочется остановиться и объяснить значение кнопки «разворот» в этой игре. Дело в том, что, торопясь спасти мир, Атомный Бегун никогда не останавливается, за исключением моментов битв с главными боссами уровней. Поэтому, если вы заметите опасность сзади, нажмите ← + разворот, и ваш герой как миленький побежит задом-наперед, при этом стреляя влево.



Чтобы вернуться в исходное состояние, нажмите → + разворот.

Прохождение

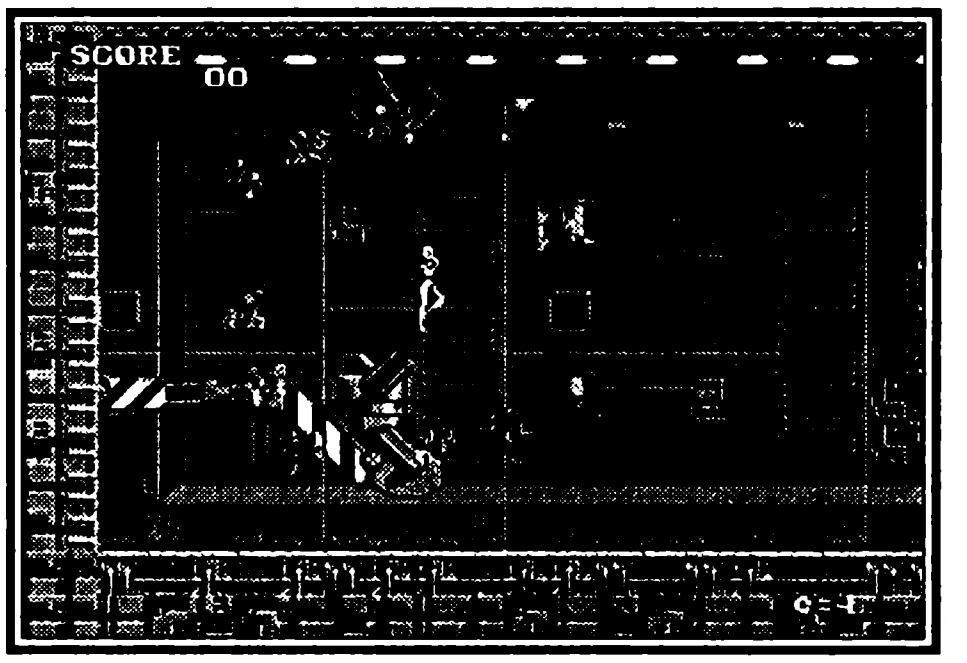
1 уровень

Разбив сферу, Атомный Бегун направляется к выходу с базы Дефтарианса, попутно уничтожая ее обитателей, которым, естественно, совсем не хочется его отпускать. Но к атаке дерзкого Челнова они оказались морально не готовы, за что и поплатились. На первом уровне Челнову противостоят лишь практически безобидные солдаты, летающие пауки, из которых можно иногда выбить оружие или приз, хотя и нечасто, да еще довольно противные роботы-мухи, кстати, вооруженные и коварные. Увидев торчащую из-под земли руку, лучше обойти ее стороной. И уж во всяком случае, не стоит экспериментировать, на нее напрыгивая, она может, не всегда, правда, схватить и удушить. Лучше всего сразу ее расстрелять, благо, что пока она здесь одна такая. Дальше будет хуже, но кому сейчас легко?

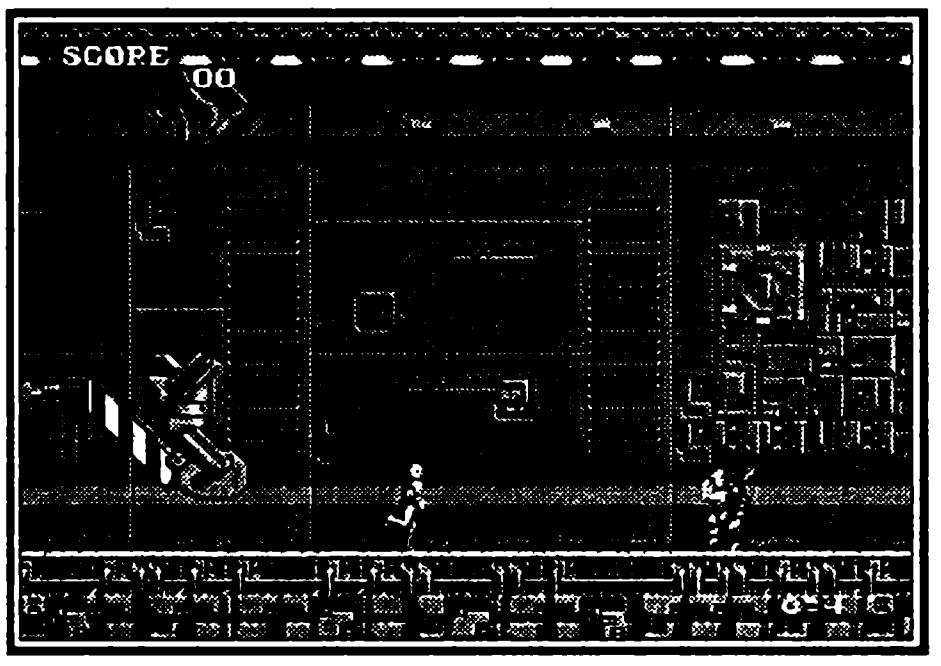
Где-то на полпути вас ждет встреча с летающей механической птицей, которая не является боссом, но, тем не менее, должна быть уничтожена. Что, между прочим, не потребует от вас особых усилий. И через некоторое время Атомный Бегун доберется до пещеры, где обитает босс — голова дракона на длинной шее, вделанная в стену.

Тактика скорейшего убиения такова: встаньте в левом углу и, подпрыгивая, расстреливайте босса, лучше всего сюрикенами, уворачиваясь от его огненного дыхания. И вот еще что. Если голова отодвинулась назад, знайте, — она готовится к стремительному броску. В это время на земле лучше не стоять, а подпрыгнуть вверх. Расправившись с боссом, Атомный Бегун уничтожает базу Дефтариансов. Но это еще не окончательная победа.

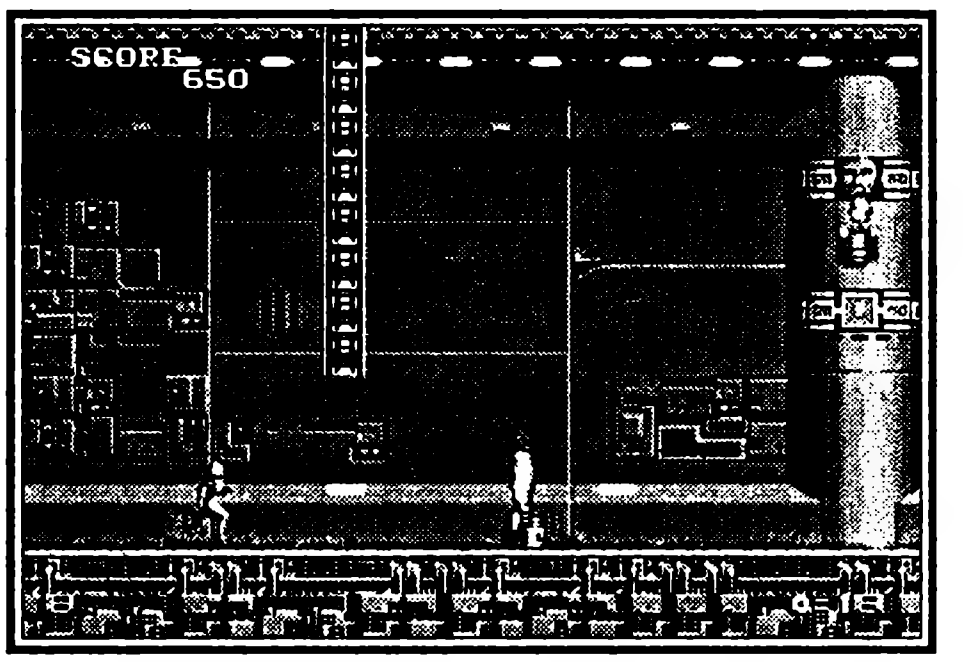
2 уровень



Атомный Бегун попадает в био-лес Дефтариансов — в этакую своеобразную биолабораторию. Враги, наученные горьким опытом, конечно, попытались защитить свою территорию. В бой с Атомным Бегуном вступают кибернетические зайцы, очевидно, выведенные специально для уничтожения непрошенных спасителей человечества. Зайки эти ведут себя вполне по-заячьи, то есть все время прыгают, правда, запрыгнуть они пытаются вам на голову, что может иметь для вас самые неприятные последствия, и никакая морковка не смягчит их кибернетических сердец, так что не будем страдать излишним мягкосердечием — заек придется по мере сил уничтожать. Тем более, что местный зоопарк зайцами не ограничился. Злобные Дефтариансы вывели на вашу голову еще и летающих роботов-сов, иметь дело с которыми тоже не сахар. Ну, орнитологией вам увлекаться тоже не стоит, а лучше сосредоточиться на борьбе с этими чудесами технической мысли, пока они не получили возможность поупражняться в практической анатомии на ваших бренных останках. Кстати, кое-чему вам полезно научиться у заинек, когда на вас полезут странные мужики со щитами, их удобнее всего уничтожать, прыгая им на головы. Еще на некоторых деревьях притаились коварные существа, целью и смыслом существования которых, похоже, является кидание увесистых булыжников в вашу голову. Так что будьте лучше бдительны, пока вам не раскроили череп. И уж само собой разумеется, что рядовые солдаты, знакомые вам по первому уровню, вас в покое добровольно не оставят. Перебегая по мосту, будьте осторожны — под ним приютился гигантский змей, для которого какой-то там человечек представляет интерес исключительно в качестве легкой закуски (подается к столу в слегка или полностью придушенном виде, соль и перец — по вкусу). Так что стоит встретить голодную гадину во всеоружии, дабы после непродолжительного обстрела головы противника, а если не впадать в интеллектуальные изыски и говорить по-простому. Как следует засандалив ей сюрикенами по морде, вы имеете все шансы уничтожить еще один бесценный для кабинетных крыс-ученых шедевр ген-

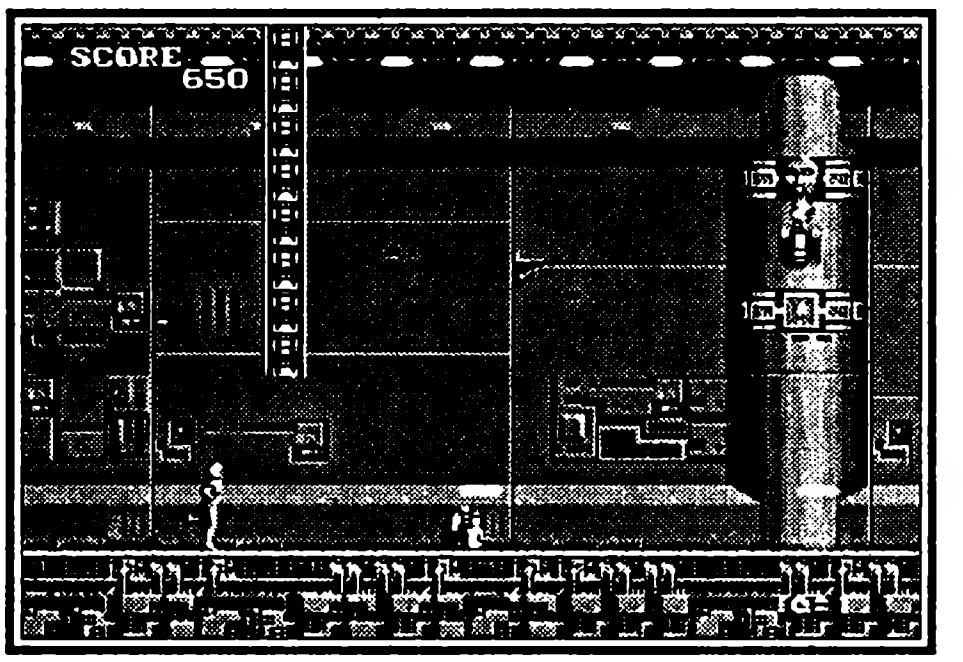


ной инженерии. А главный босс уровня — каменная статуя, стреляющая ракетами из своей каменной головы. Возникает вопрос, о каком мыслительном процессе может идти речь при столь неправильном использовании думающего органа. Но ответом на него является, увы, встречный вопрос о вашей собственной высшей нервной (то есть мыслительной) деятельности, потому что сейчас совсем не время предаваться праздным размышлениям. Короче, действуем по старому принципу: «Что тут думать, трясти надо!». И трясем мы эту проблему, то бишь, статую, расстреливая ей оба глаза, лучше использовать для этой цели бумеранг или лазер. При этом статуя рассыпается, а голова ее улетает, чтобы встретиться с вами попозже. Так что вспоминайте бессмертного Пушкина, пройдет совсем немного времени, и вы, подобно Руслану, вступите в единоборство с Головой, но произойдет это не на данном уровне, так что приступайте-ка к изучению следующего уровня.

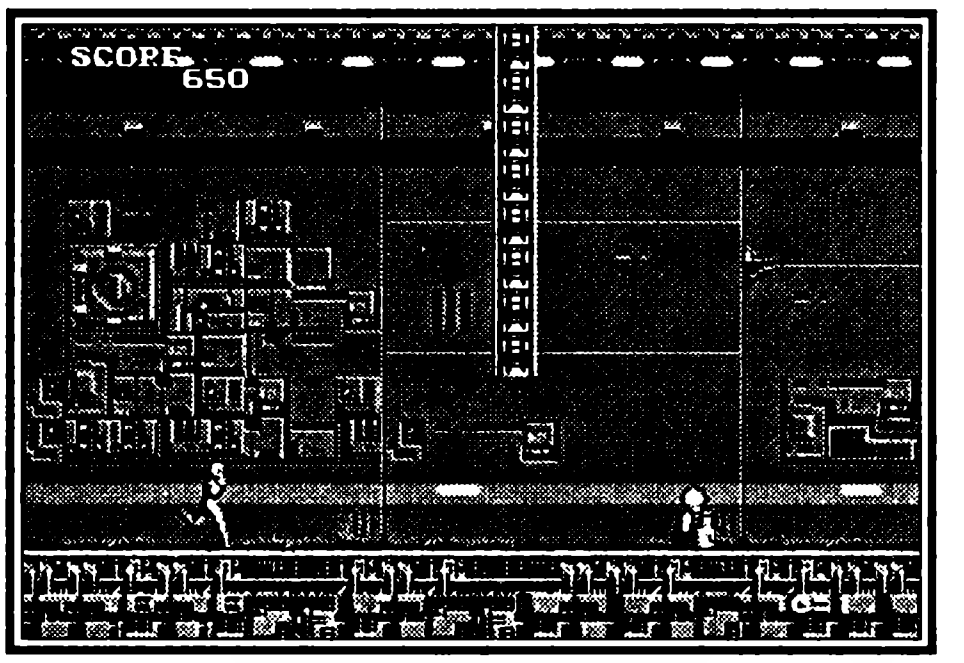


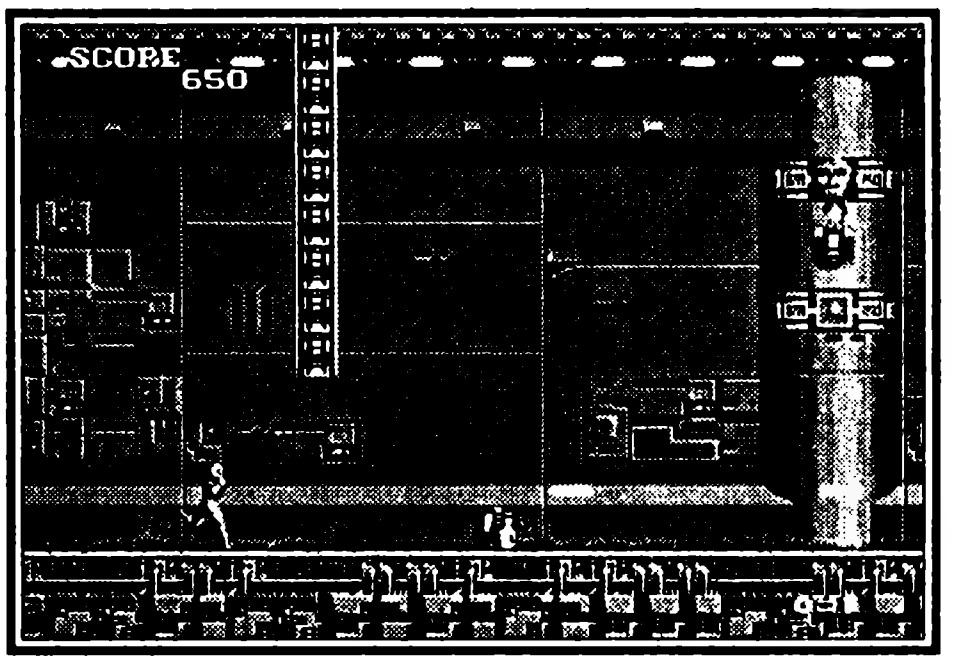
3 уровень

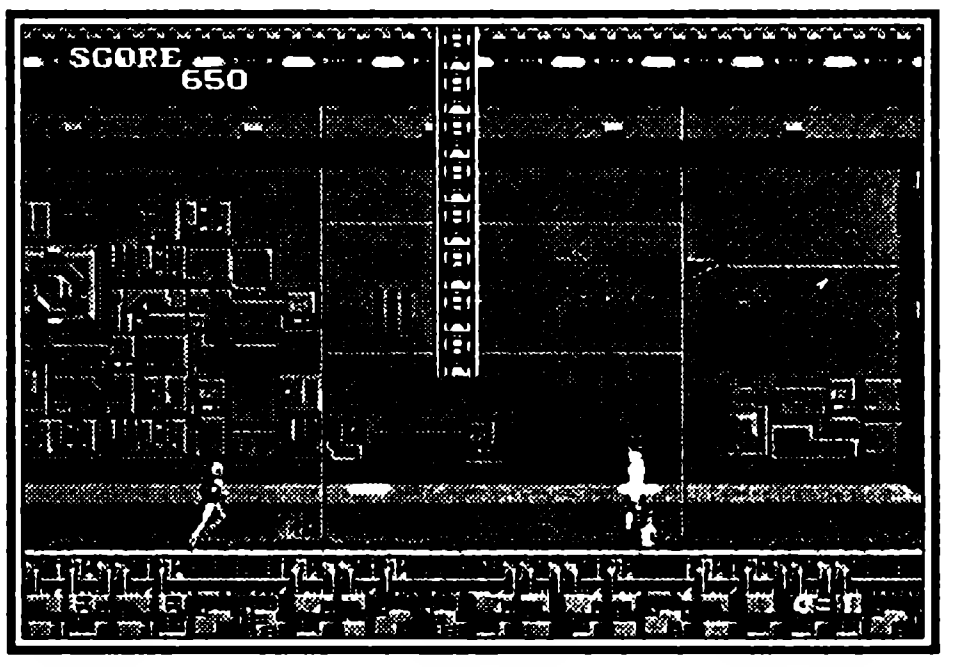
Джунгли. Где-то здесь коварные Дефтариансы запрятали свой космический корабль, который вам необходимо срочно найти и обезвредить. На этом уровне противники, конечно, не перестанут пытаться вставить вам палки в колеса. При этом, не будучи совсем уж круглыми идиотами, они попытаются предпринять против вас самые крутые меры. Охота на вас будет вестись с вертолетов, десантирующих солдат, при этом еще иногда постреливающих в вашем направлении. А если вы играете в режиме NORMAL или HARD, на этом уровне по вам еще и попалят из пушек, стреляющих в трех направлениях. В середине уровня появится летающий змей, который приложит максимум усилий, стремясь заплевать вас огнем. И эту рептилию вам придется, к сожалению, ликвидировать, но, естественно, приключения ваши на этом не закончатся. Придется вам попрыгать, преодолевая бурный поток, можно по колоннам, можно по летающим паукам — кому как удобнее, как говорится, дело вкуса.



После этого, побегав еще немного, вы, наконец, настигнете главного босса данного уровня. Это, соответственно, сам космический корабль и есть. Смотрится он, без дураков, потрясающе! Грозный такой с первого





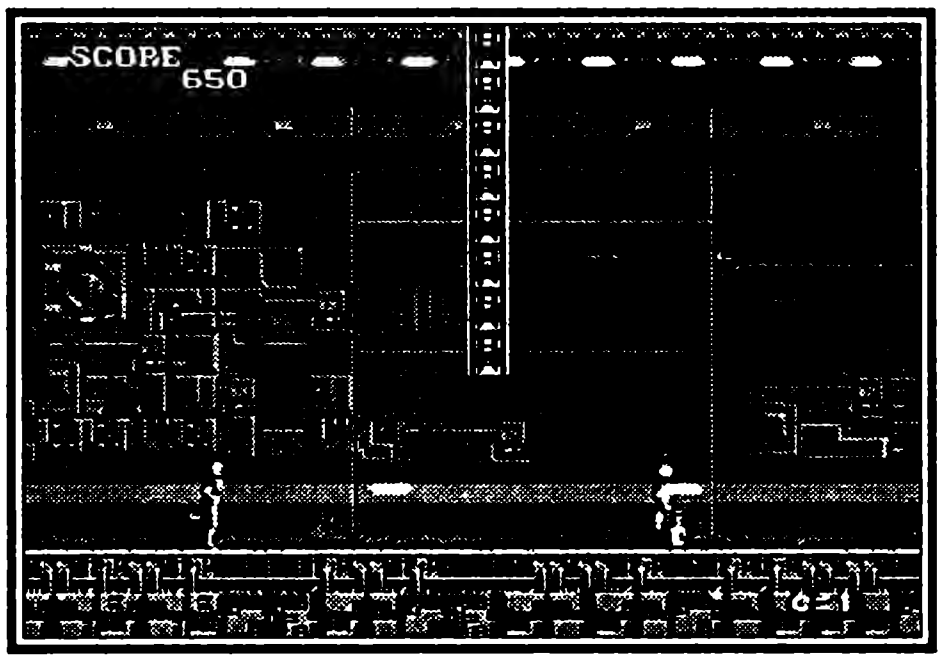


взгляда звездолетчик, знай себе пуляет по вам самонаводящимися ракетами и десантирует по пяти, а то и более солдат за раз. Но, как это часто случается, внешность его обманчива и, на ваше счастье, взорвать его не представляет особого труда. Сверху слева у данной громадины имеется выступ, как будто специально предназначенный для террористов вроде вас. Как только вы заберетесь на этот самый выступ, десант перестает представлять какую бы то ни было угрозу вашему существованию. Что же до ракет, то они хоть и грозные, но сбить их вполне возможно. Таким образом, вы смело можете считать, что победа у вас в кармане. Очередная серия приключений Атомного Бегуна подходит к концу, герой как всегда непобедим, но, как и положено в сериалах, это еще не конец. Даже можно выразиться в том смысле, что все еще только начинается. Итак...

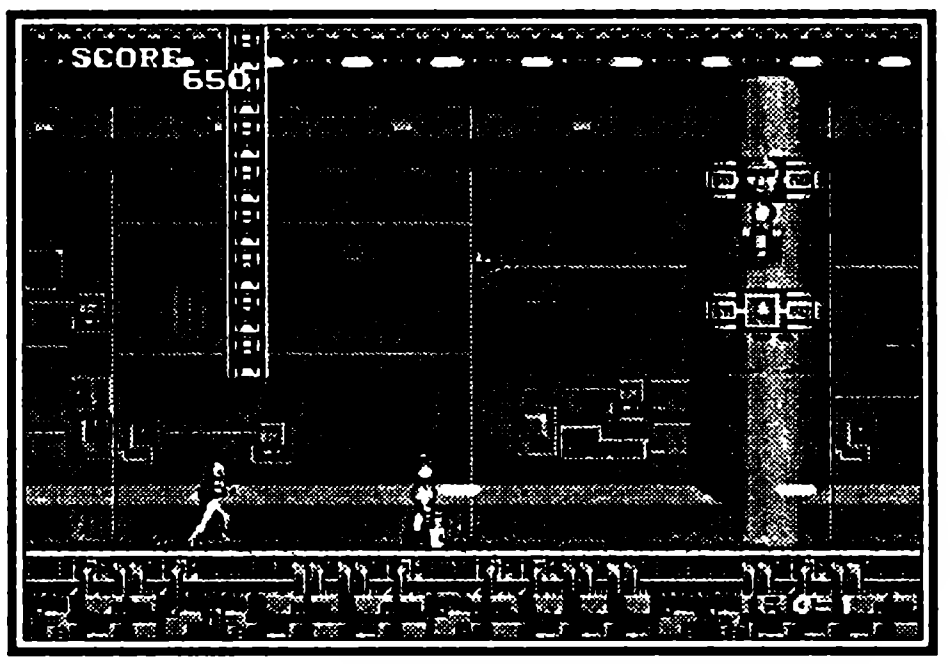
4 уровень

Очевидно, привлеченные древними мистическими тайнами, при помощи которых на вас будет легче найти управу, Дефтариансы двинулись в Египет, более того, им это удалось, и теперь они окопались там, а вам, естественно, приходится зачищать территорию страны пирамид от террористов инопланетного происхождения. Дефтариансы, вон из Египта! Руки прочь от пирамид и фараонов! Заграничная командировка для Атомного Бегуна не из самых сложных, из новых противников добавлены только ползающие броненосцы, которые погибают, когда на них прыгают. Но при всей легкости прохождения этого уровня, вам не удастся предаться отдыху и сбору приятных и поучительных впечатлений в целях повышения общекультурного уровня. Когда доберетесь до моста, похожего на тот, что был на втором уровне, приготовьтесь ко встрече с очередным роботом в виде грифона, похожего на птичку с первого уровня, но несколько более боеспособного, очевидно, проклятые вражеские гении в спешном порядке принялись разрабатывать ради ваших прекрасных глаз роботов нового поколения. Старайтесь от выстрелов уворачиваться, при этом не теряя из вида окружающую обстановку, чтобы не пропустить момент, когда появится обрыв моста и надо будет перепрыгнуть. Через некоторое время вы придете к боссу. Это будет практически та же статуя, что и на втором уровне. И хотя на барышню она не очень похожа, тем не менее, когда вы ее оставите без глаз, она потеряет голову, которая начнет атаковать вас гораздо опаснее и активнее, чем ее предшественница из «Руслана и Людмилы». Придется вам даже из чистого гуманизма успокоить девушку, которую вы довели до столь плачевного разлада между разумом и телом, сделав несколько метких выстрелов в летающую голову.

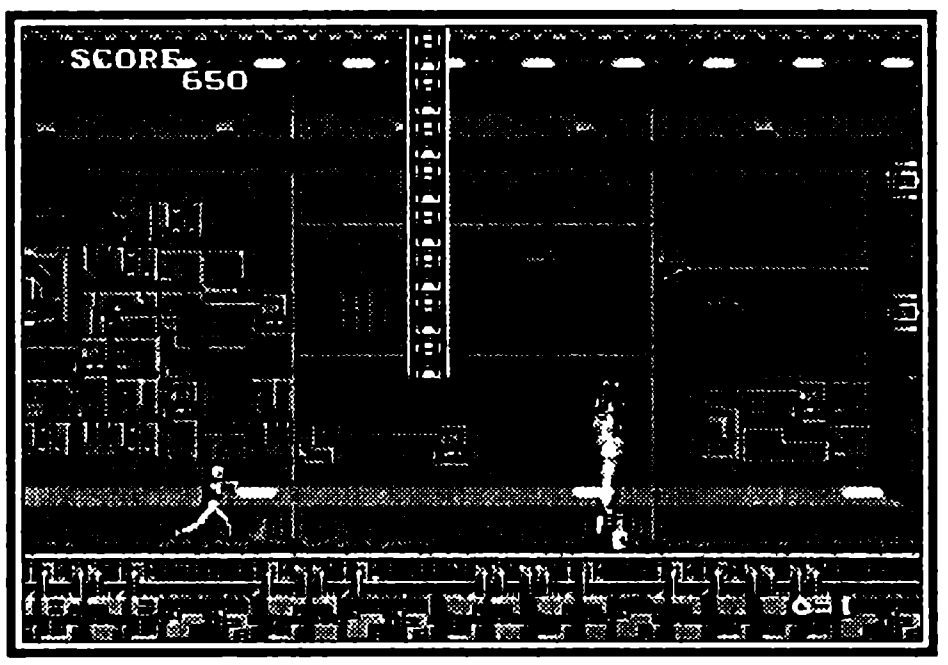
5 уровень



Опять мистика какая-то. Напоминает буддистский храм, хотя из-под земли то и дело высовываются какие-то руки, навевая ассоциации с, простите, кладбищем. Уровень, надо признать, не из легких. Руки тянутся к вам, желая причинить как можно больше неприятностей, летающие пауки с тех пор, как вы расстались с ними на первом уровне, научились стрелять, причем весьма неплохо, что может здорово осложнить вашу деятельность. Здесь есть два способа прохождения. Можно вначале взять сюрикены и не терять их до самого конца, а можно научиться прыгать по рукам, при этом ловко и изящно уворачиваясь от вражеских пуль. И не надейтесь на легкую жизнь, прежде чем предстать перед далеко не светлыми очами пятого босса, вы наверняка потеряете несколько жизней. Но если вам удастся добраться до босса, то вы будете иметь возможность оценить всю театральность его появления. Прежде чем столкнуться с железной птицей-боссом, вам придется пережить небольшой камнепад. И вот, когда вам удастся избежать ударов этой груды камней, Атомный Бегун столкнется с железной птицей с железным сердцем, в которое надо стрелять, если вы намерены одолеть супостата. После каждого вашего выстрела птица пытается достать вас своей длинной шеей, а на более высокой сложности еще и отстреливается. Ввиду того, что при всей эффектности данное пернатое не обладает большой эффективностью боевых действий, а все ее выпады полностью предсказуемы, то одолеть ее не сложно. Думаю, что проблем с данной особой у вас не возникнет. Прощай, пятый босс! И совсем нам эту птичку не жалко...

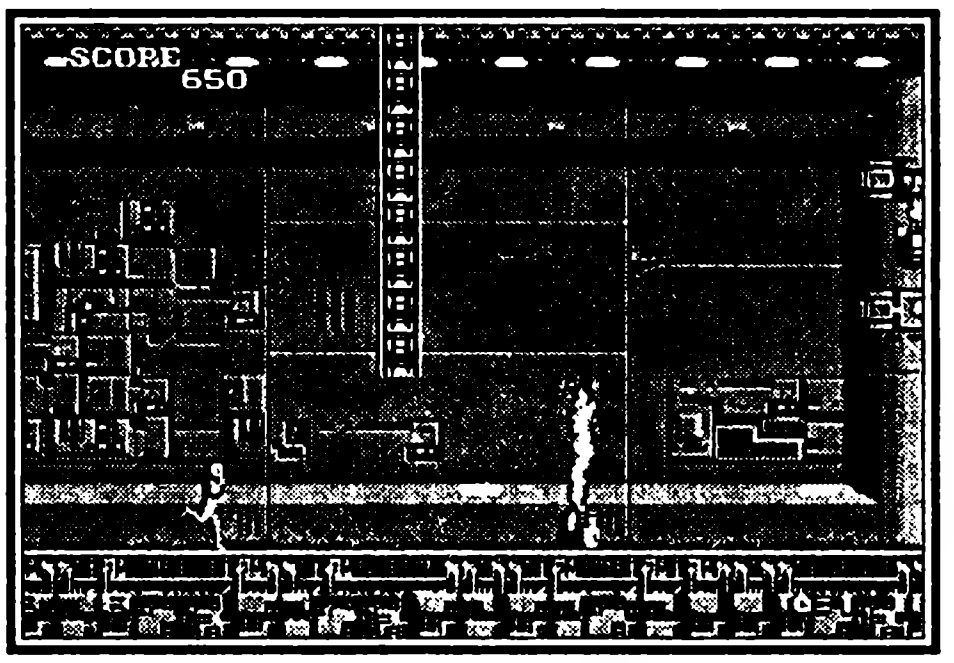


6 уровень



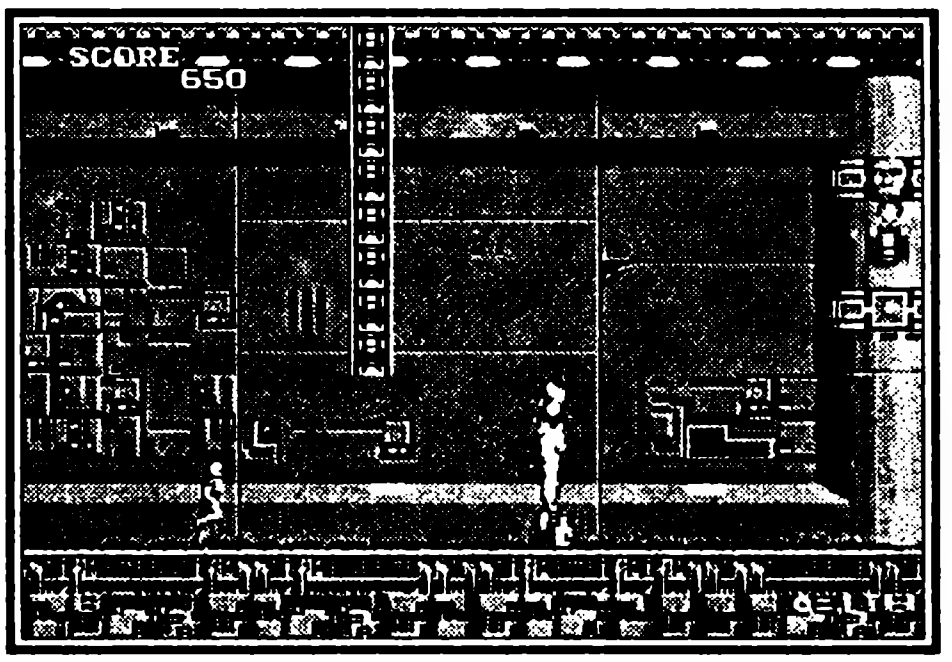
Атомный Бегун, преследуя противника, оказывается в какой-то стране, где идет снег. Уровень был бы очень легким, когда б не новые враги, да еще и целых двух видов. Сами посудите, приятно ли иметь дело с летающими червями, попасть в которых крайне затруднительная задача, а прыгать на них запрещено. При этом буквально с ясного неба вам на голову начинают падать роботы, которых необходимо уничтожать сра-

зу, как только они появились, иначе можно смело распрощаться с жизнью. Есть еще одно новое развлечение — переправа над пропастью методом прыганья по врагам. Берегите жизни, они вам очень пригодятся при встрече с боссом, который на этом уровне достаточно сложен в уничтожении. Как только услышите музыку, возвещающую о приближении к боссу, резко бросайтесь вперед. С неба упадет груда металлолома, которая трансформируется в робота, и оказаться пришибленным этой горой железяк как-то явно не к лицу Атомному Бегуну. Не советую открывать пальбу по роботу, на данном этапе ваших отношений это ни к чему не приведет, только зря потратите патроны, пока что ваш противник неуязвим для вас. Так что по первости просто уворачивайтесь от его выстрелов, держась правой стороны, потому что если встать от него слева, то придется уворачиваться еще и от лазера, что вряд ли вам удастся. Ждите. Пройдет немного времени, и весь металлолом внезапно сорвется с места и улетит, оставив на месте только маленький летающий шарик. По нему надо стрелять безо всякого промедления, иначе металлолом вернется, робот соберется заново, опять начнет палить по вам, а вам этого совершенно не надо. Так что лучше подсуетиться и вырубить товарища, пока не восстановился. А то уж больно занудная эта сугубо выжидательная тактика. Куда проще взять, да и расстрелять, пока есть возможность, не правда ли? Что? Не получается? А вы что, решили, что у меня с первого раза получилось? Как бы не так! Тренируйтесь, друзья, тренируйтесь, и рано или поздно вы сможете попасть на следующий уровень.

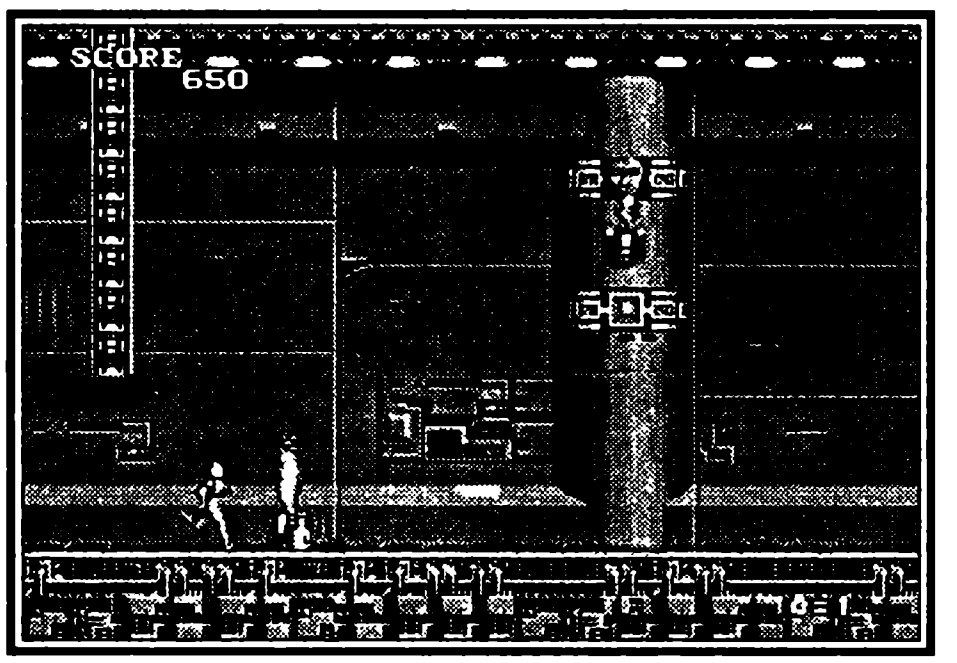


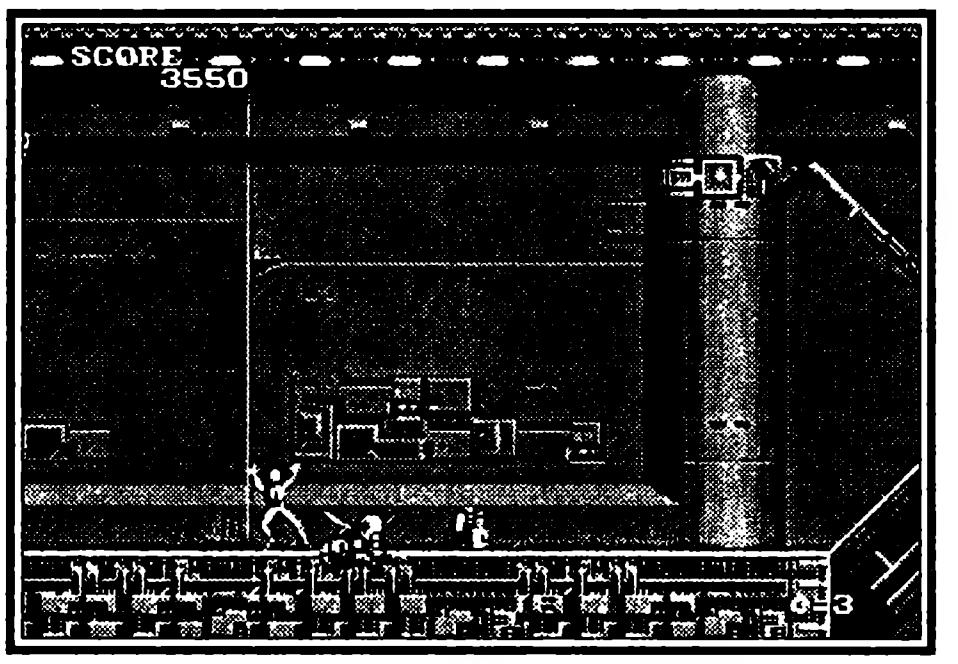
7 уровень

Америка. Нью-Йорк. Манхеттен. Лидер Дефтариансов укрылся здесь в секретной лаборатории. Вам, как всегда, положено найти и обезвредить... Уровень безумной сложности, программисты решили не дать нам напоследок соскучиться. Придется выложиться по полной программе. Все враги со всех уровней единым фронтом двинутся в бой, очевидно, вняв призыву о всеобщей мобилизации, которую руководство было вынуждено объявить, опасаясь, и не без оснований, за свою шкуру. Добравшись до разрушенного моста, не впадайте в отчаяние и не спешите ставить крест на своей молодой жизни, помощь придет обязательно! Внезапно в душе змея со второго уровня шевельнется что-то доброе и светлое, и он появится прямо из воды, чтобы переправить вас на другой берег, где вас ожидает целый арсенал. Да! Такого богатства Атомный Бегун не видел никогда. Оружие валяется прямо под ногами, никто его не оспаривает, и можно взять все, что угодно в



безвозмездное пользование. Даю добрый совет более опытного товарища — наплюйте вы на эти самонаводящиеся ракеты и берите сюрикены. И вот перед вами предстанет торчащая из стены голова, а рядом с нею — мужик. Это ученый, который предал человечество и стал работать на Дефтариансов. Смерть предателю! После этого резко активизируется голова, которая начнет кидаться в вас синими шарами. Их можно сбивать, но главная ваша цель — небольшое скопление шаров внизу. Если вам удастся его разрушить, то прямо из стены на вас выйдет сам лидер Дефтариансов — огромного роста пришелец с огромным копьем. Стреляйте ему в голову, при этом не забывая уворачиваться от копья. Через некоторое время изверг, до которого наконец-то дойдет, что пахнет жареным, предпримет попытку бегства. Но не тут-то было! Атомный Бегун поднимется в воздух вслед за самым главным паразитом, чтобы настичь его около статуи Свободы. Здесь-то вам и суждено окончательно и бесповоротно одолеть вражью силу, спасти человечество и произнести пламенную речь, причем все это происходит прямо на символе Америки. Бой будет продолжаться на тех же приемах, что и прежде, то есть Лидер машет копьем, мечтая сделать вас шашлыком, при этом он продолжит зануднейшее закидывание вас своими противными синими шарами. Битва будет долгой и трудной, но вы просто обязаны победить. И вот он, вожделенный момент, когда небо над Манхеттеном озаряет яркая вспышка. Главный злодей погиб прямо на статуе Свободы, которая при этом совершенно не пострадала, что наводит, однако, на странные мысли. Не то и противнички-то попались так себе, и надо быть Челновым, чтобы так из-за них волноваться, не то американское качество никакими взрывами не уничтожишь. Да какая нам, в сущности, разница, мы свое дело сделали. Так что можно послушать, что он там, на статуе, вещает, наивно полагая, что светлое будущее уже наступило, причем раз и навсегда.





Кстати, на этом последнем уровне отличная музыка, стоит даже лишний раз туда залезть, чтобы ее послушать.

Ну, вот и все, пожалуй, сериал про Атомного Бегуна благополучно завершился, правда, куда делась похищенная в самом начале сестренка, осталось за кадром, но это уже придирки сценарного порядка, к самому процессу игры отношения не имеющие. Приятных вам часов за игрой, милые геймеры!

B.O.B

Б.О.Б

Electronics Arts ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

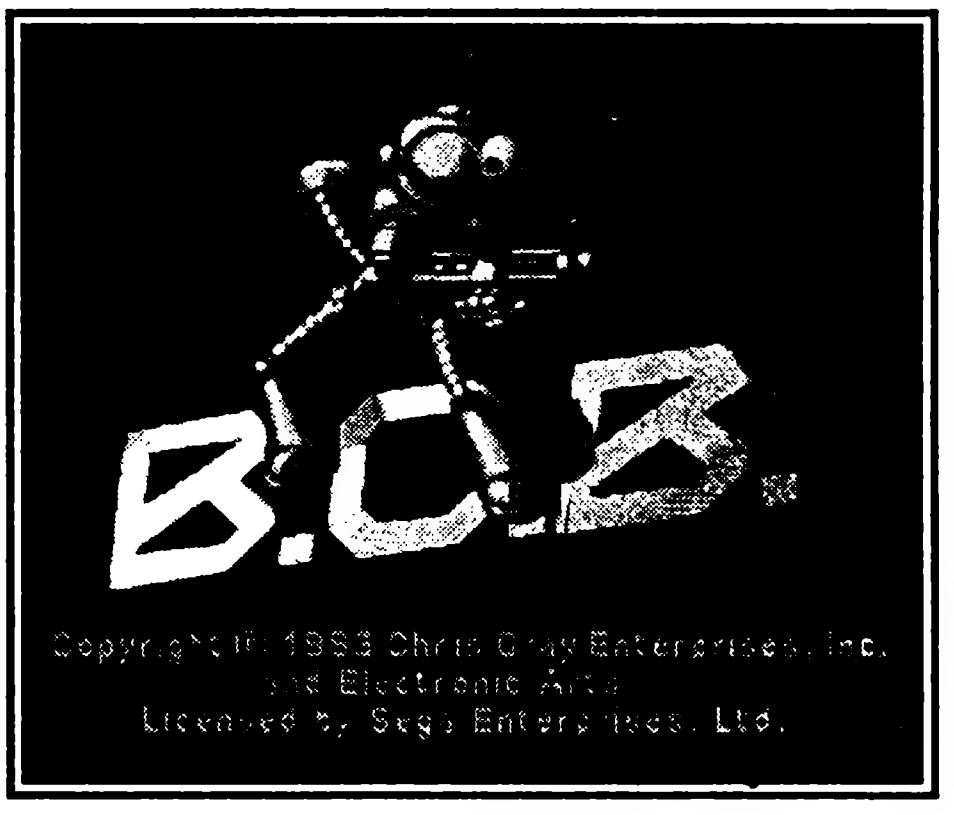
БОБ, существо, похожее на муравья, пытается улететь с планеты, на которой потерпел аварию. Его оружие — его тело. Здесь более 45 тяжелейших уровней. Существует система паролей. Помогите БОБу вовремя выбраться с этой планеты и встретиться со своей любовью.

Управление

Кнопка A — включение выбранной системы управления;
Кнопка B — выстрелы из выбранного оружия;
Кнопка C — прыжки.

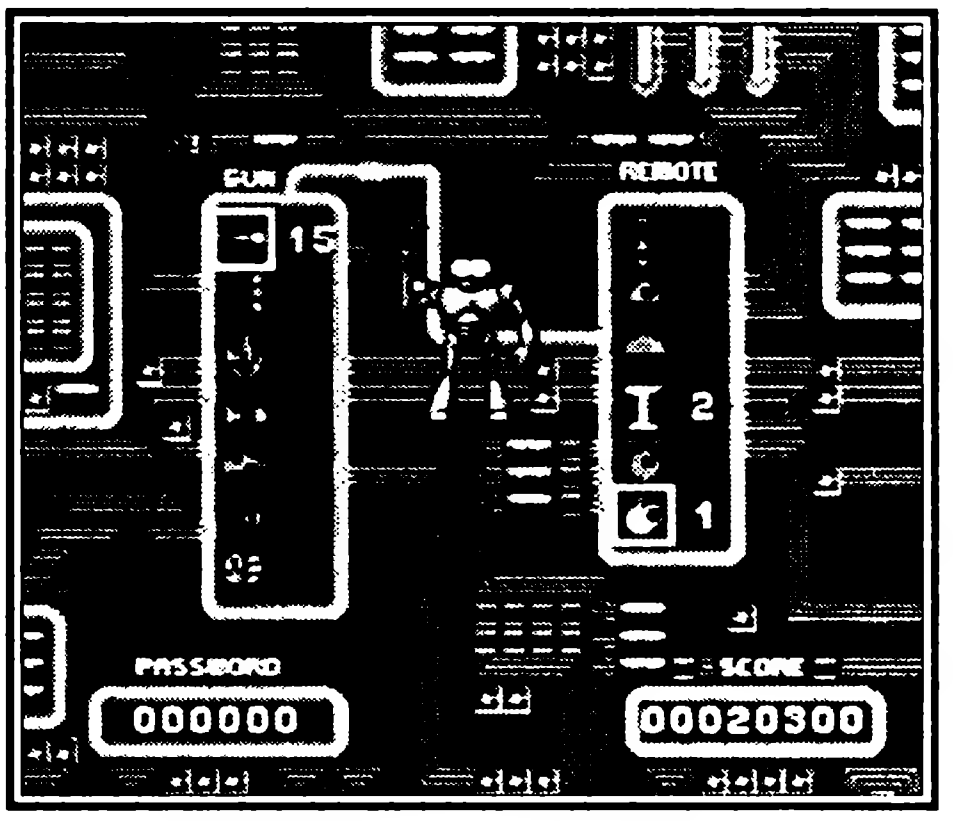
Стратегия прохождения

Для выбора нужного оружия держите кнопку A и нажимайте C. Схватиться за лозу или трубу при прыжке — джойстик в положение ↑. Нажмите Start, и увидите каталог оружия и систем управления. Дополнительная жизнь — подбор символов 1-UP, гаечные ключи (символ красно-серого цвета) для восполнения энергии, лампа-вспышка замораживает врагов, символ-щит окружает силовым полем. Когда время на ваших часах иссякнет, энергия будет уменьшаться, и вы взорветесь. Не допускайте этого.



Наблюдайте за задним планом: не появится ли дверь или что-нибудь похожее. Нажав ↑, вы попадете в «зарядное устройство» и восстановите энергию. По завершении каждого третьего уровня вы получаете пароль. Вместо названия уровней мы используем пароли.

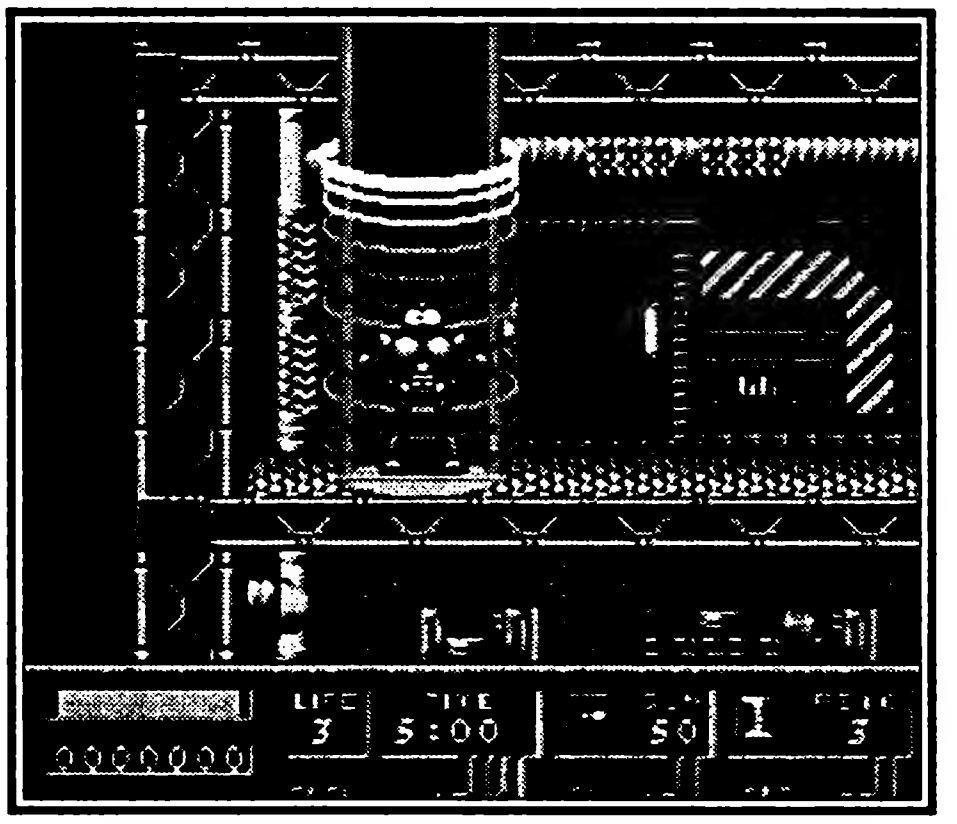
В играх с платформами есть вещи, касающиеся выживаемости. 1 — останавливайтесь и стреляйте во врага, когда увидели его. Не приближайтесь к нему, иначе он попадет в вас и вы потеряете энергию. Когда останавливаетесь, нужно пригибаться. 2 — смотрите вверх или вниз перед прыжком или падением. Здесь много ям с лавой и других опасностей.

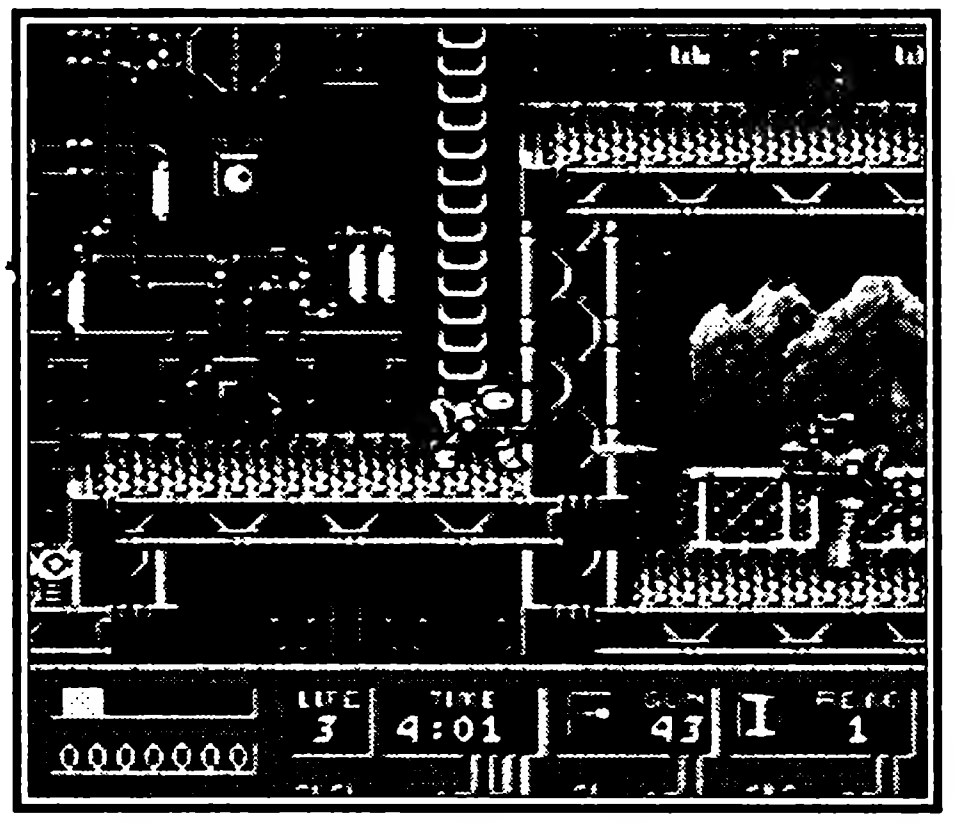


Оружие: нажать Start — пауза в игре и вызов каталога. Список оружия — слева. Одиночный выстрел — слабое оружие, но с большим боезапасом и им можно сокрушить вра-

га. Тройной выстрел — стрельба «веером» тремя пулями. Хорош для обстрела помещений, где враги свисают с потолка. Огнемет — боеприпасов немного, но это оружие уничтожит любое количество врагов. Ракета (управляемый снаряд) эффективна для уничтожения подвижных целей. Молнии уничтожают все на своем пути (сохраните их для последних боссов). Волна уничтожает несколько врагов сразу.

Системы дистанционного управления: вспышка лампы «заморозит» врага на месте. Щит — окружает БОБа силовым полем на короткий промежуток времени; зонт — позволяет падать БОБу с высоких уступов и не сильно ударяться о землю (удар может оглушить его и сделать беззащитным); трамплин — мостик, подбрасывающий вас на высоту одного экрана и использующийся для поднятия на высокие уступы; шляпа-вертолет — позволяет БОБу летать, но недолго (можно касаться стен, но пропеллер остановится, если коснетесь потолка или пола); бомба с часовым механизмом — поставив ее, быстро уходите, пока она не взорвалась.



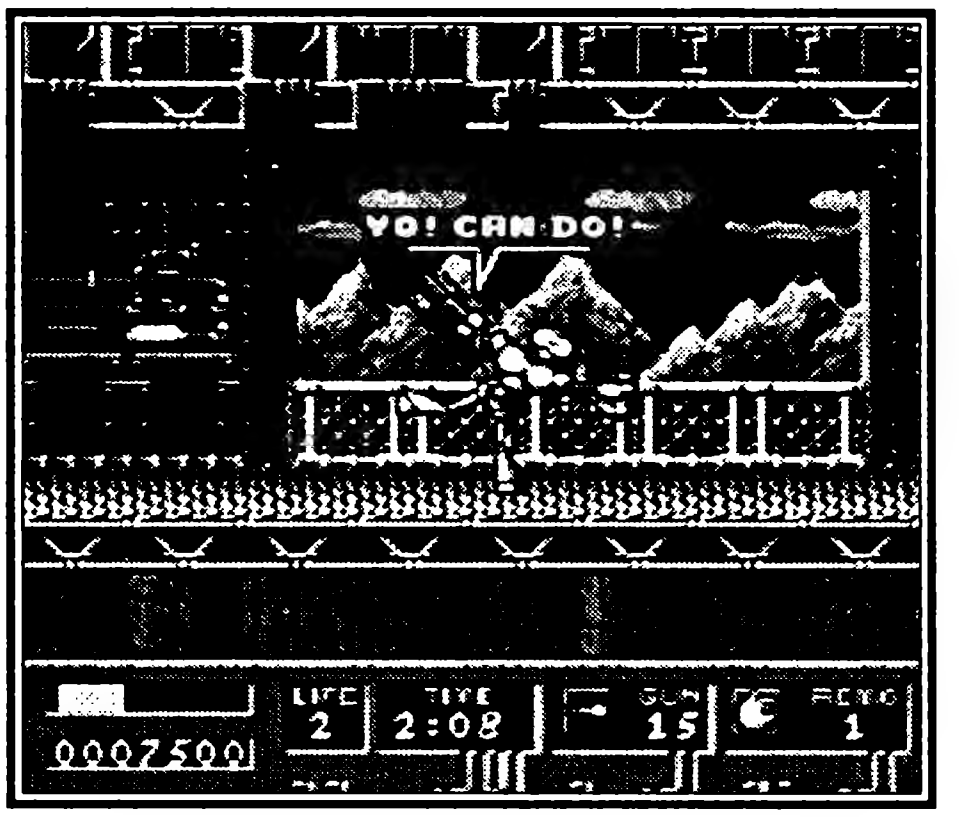


Уровень 1

Сначала пользуйтесь ударами кулака, оружие — на будущее. Подбирайте все на своем пути. Идите, пригнувшись, что позволит проходить сквозь узкие проходы и искать символы.

Уровень 1-2 (зеленые шарики): с самого начала прыгайте вправо, и найдете символ трехлинейного оружия. По пути наверх, к последним лестницам, стоящим бок о бок, в левом коридоре застрелите краба и заберите символ оружия и запас энергии. Двигайтесь к выходу.

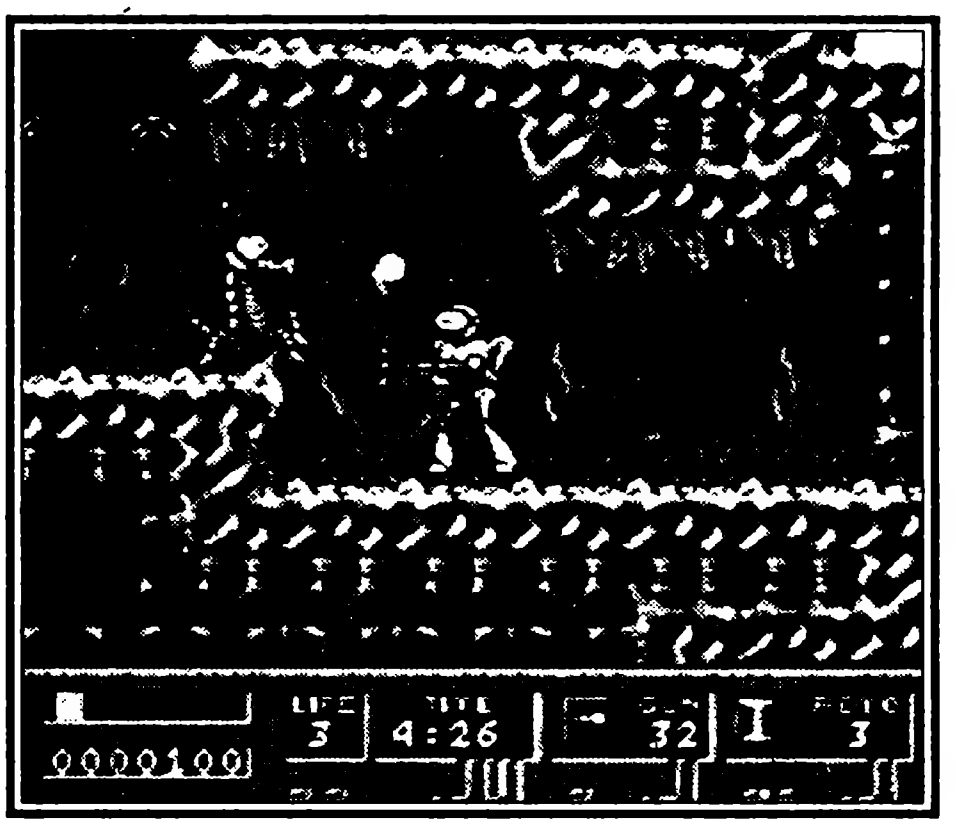
Уровень 1-3 (второй голубой купол): добравшись до подъемника, спуститесь на этаж ниже, пригнитесь и стреляйте в стручок, уклоняясь от огненных шариков, стреляющих в вас. Сделайте несколько шагов влево и встаньте под символом ракетного оружия у



потолка, включите систему трамплина, чтобы схватить его. Этажом ниже находится «зарядное устройство» (похожее на дверь). Нажать «вверх» и войти в него. При ранениях в других схватках можно вернуться и «зарядиться».

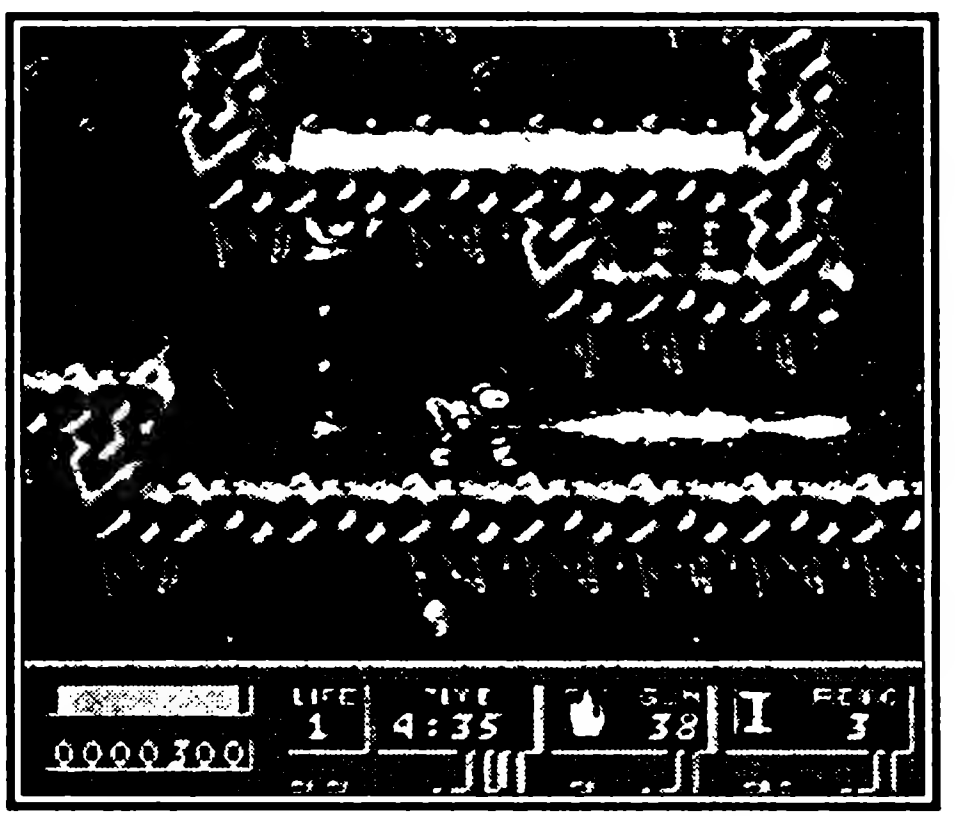
Следите за электрическим силовым полем на потолке и тем, что на полу (оно менее обширно). Вы близки к концу уровня. Поднимитесь по лестнице, прыгните к правой стене и не отпускайте направление →, пока не достигнете безопасного уступа внизу. Если попадете в яму с силовым полем, нужно быстрее воспользоваться трамплином, чтобы целым выбраться оттуда и достичь выхода в правом верхнем углу.

Уровень 2



Уровень 2-1 (зеленый шарик): прыгайте вправо, пока не увидите внизу символ, горящий красным. Прыгайте за ним вниз, потом еще ниже, за следующим. Затем пригнитесь и ползите направо. Двигайтесь до лестницы, спуститесь по ней и продолжайте прыгать влево, пока не найдете еще один символ пламени и энергию. Продолжайте двигаться, пригнувшись, вправо и идите по извилистому пути к выходу. Перед выходом поднимитесь по лестнице, чтобы найти запас энергии и символ оружия.

Уровень 2-2 (голубой купол): двигайтесь, пригнувшись, нижним путем, и найдете 1-UP. Если потеряете жизнь — можете вернуться и взять 1-UP. Подняв символ тройного выстрела, падайте вниз и сразитесь с роботом, затем идите налево и воспользуйтесь трамплином или шляпой-вертолетом, чтобы подняться в воздух и найти символ шляпы-вертолета и огнемета. Спускайтесь и идите направо к выходу.



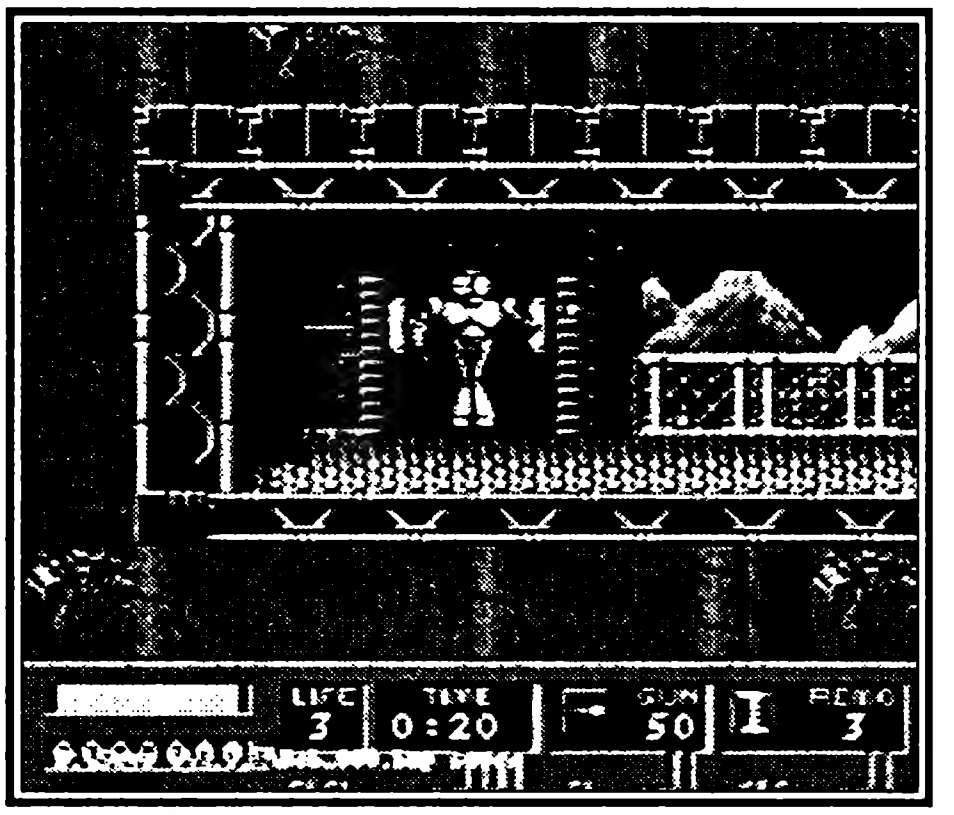
Уровень 2-3 (зеленый улей): идите в правый верхний угол к стене, затем падайте и, нажав ↑, удерживайте направление, чтобы схватиться за лозу. Двигайтесь влево, доберитесь до следующей стены, затем падайте и не отпускайте ↑, чтобы ухватиться за очередное растение. Выход находится внизу слева.

Уровень 3

Уровень 3-1 (голубой купол): идите направо и прыгайте в космическую повозку. Нужно доставить БОБа к выходу за одну минуту. Направление указывают стрелки. Оставайтесь вблизи центра помещения, чтобы избегать силовых полей на потолке и полу. Подбирайте энергетические запасы, чтобы не взорваться. Самый нижний этаж — просторный холл. Бегите по нему направо.

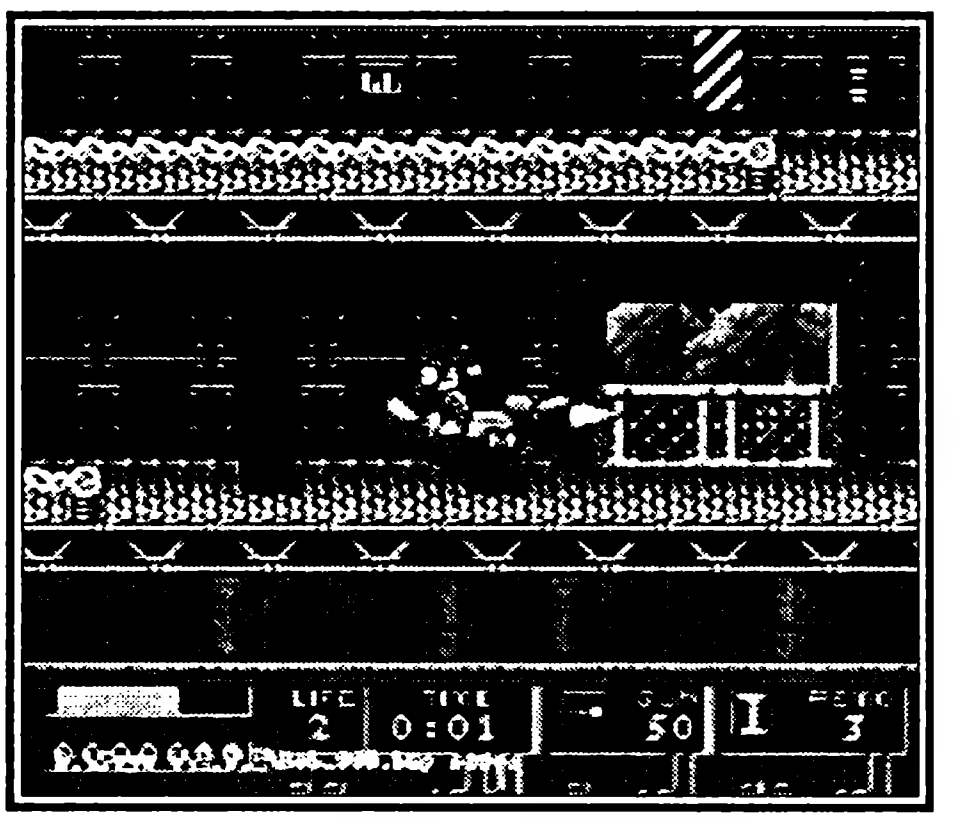
Уровень 3-2 (зеленая клякса сразу за зеленым ульем): путь достаточно прост. На нижнем этаже нужно прыгать по маленьким платформам, чтобы не попасть в лаву, покрывающую пол. Всегда держите наготове трамплин, чтобы при падении быстро запрыгнуть на платформу.

Уровень босса 3-3: механическая голова дракона, стреляющая огнем и ракетами. Сокрушить его можно, свесившись с лестницы, но при этом трудно уклоняться от его выстрелов. Если энергии много — забирайтесь на лестницу, если мало — идите дальше влево. Нужно, чтобы в вас реже попадали. Используйте против босса Молнию, Огнемет или Волну.



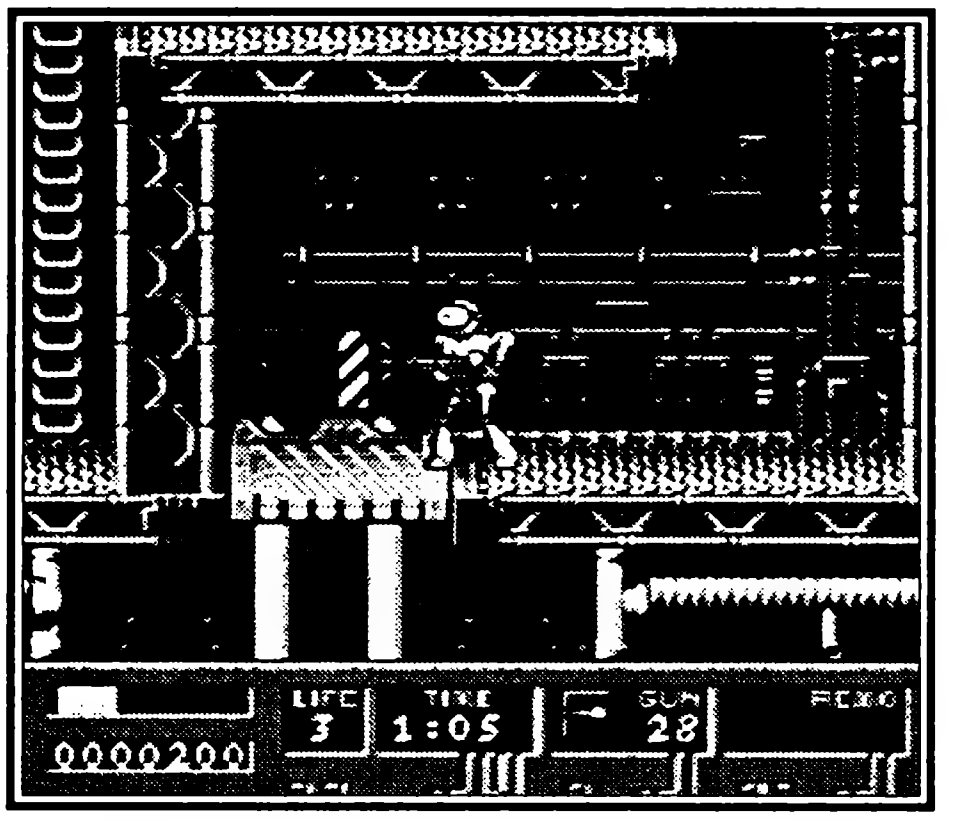
Уровень 4

Уровень 4-1 (вторая пара куполов): опустившись на подъемнике до самого низа и пройдя вправо, увидите пролет, падение в который опасно. Можно потратить зонтик или шляпу-вертолет, но если осталась энергия, смело падайте и входите в «Зарядное устройство» слева (дверь на заднем плане). Не забудьте подхватить 1-UP. Добравшись до правого нижнего угла этой зоны, нужно воспользоваться шляпой-вертолетом, чтобы добраться до выхода. При подъеме старайтесь не коснуться потолка (нужно легко касаться клавиш на пульте). Приземляйтесь на уступ.



Уровень 4-2 (зеленый уровень): в яме справа при спуске увидите дополнительную жизнь. После второго прохода (передвигаться на корточках) идите дальше направо и вверх, в последнюю комнату. Придется использовать 3-4 системы управления (шляпы-вертолеты и трамплины), чтобы попасть туда.

Уровень 4-3 (2 голубых купола): в начале уровня нужно взять символ — волновое оружие, воспользовавшись одной из систем управления, чтобы взять его. Не пропустите дверь «Зарядного устройства» двумя этажами ниже, затем прыгайте с лестницы влево и



схватите символ бомбы с часовым механизмом. Слева от подъемника возьмите символ ракеты (для схватки с боссом).

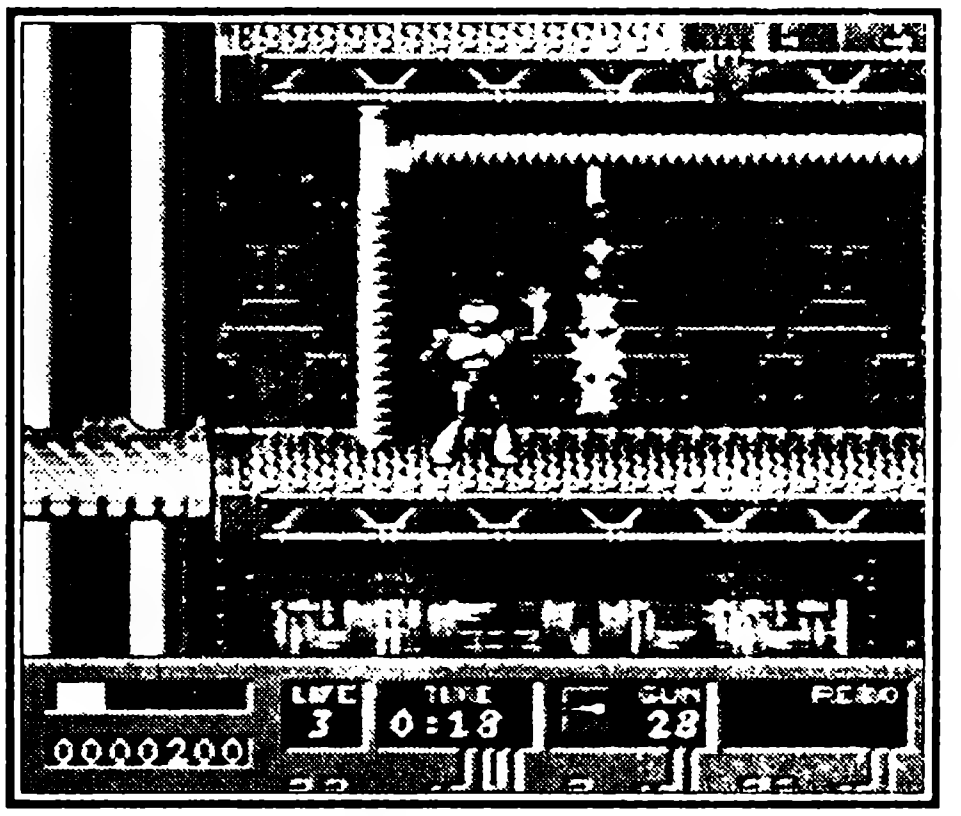
Уровень босса 4-4 (зеленый улей): при переходе с уровня 4-3 можно собрать больше ракет. Держитесь чуть ниже туловища босса, ближе к его голове и стреляйте ракетами в открытые люки на его теле. Перепрыгивайте существ, которые падают с его хвоста при стрельбе в люки. Когда вы взорвете все 4 люка, голова отвалится, но тут же оживет. Оставайтесь у центра экрана и прыгайте через голову каждый раз, когда она бежит на вас, затем бегите в противоположную сторону, поворачивайтесь и уничтожайте самым мощным оружием (Волна, Ракета, Молния или Огнемет).

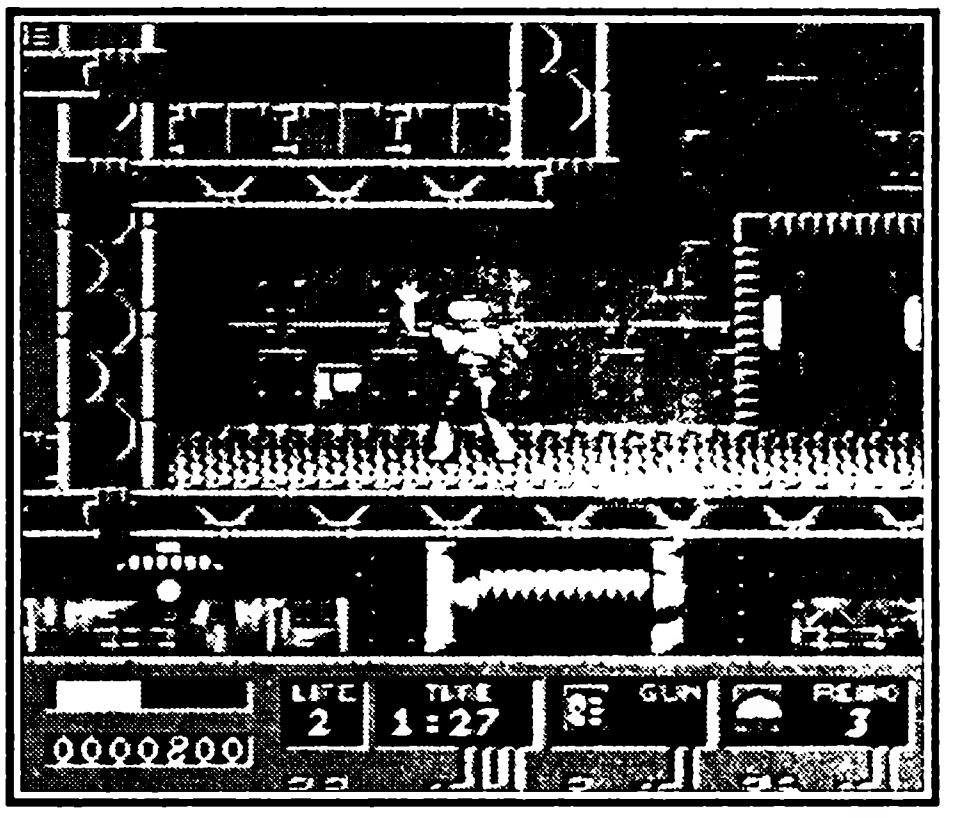
Уровень 5

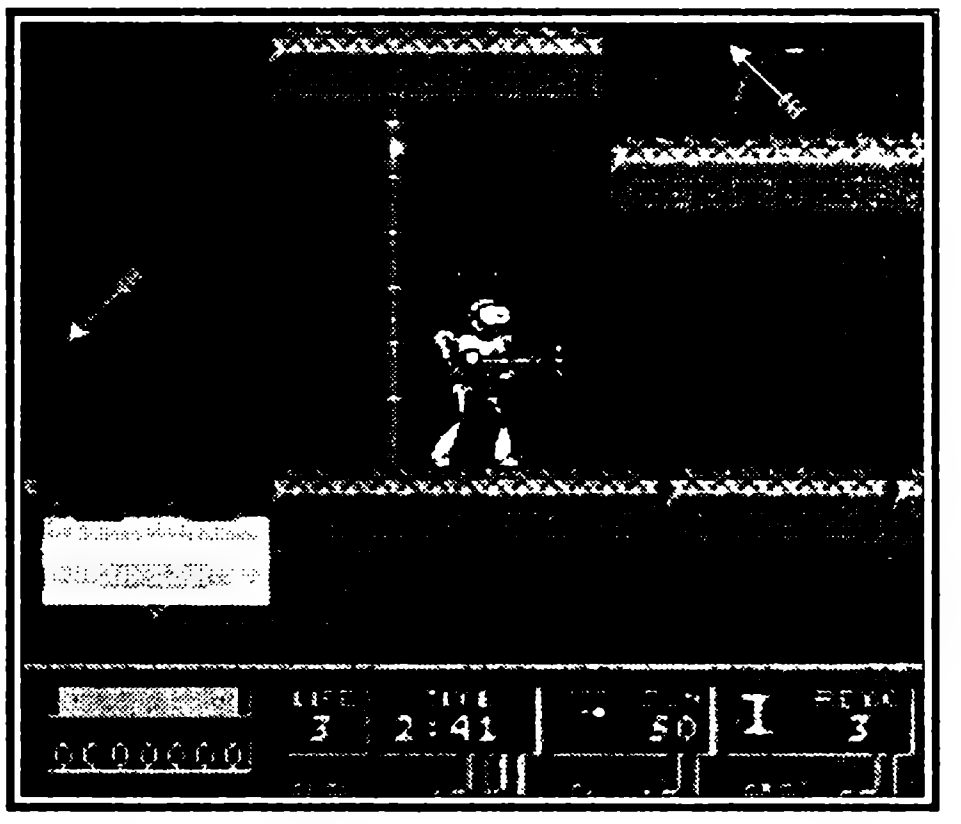
Уровень 5-1 (розовая пирамида): надо воспользоваться шляпой-вертолетом для преодоления ямы с лавой в самом начале уровня. Если вы наступите на один из маленьких металлических дисков на земле, то сверху свалится стальной шар. Перепрыгивайте через них и бегите.

Уровень 5-2 (купол): добравшись до нижнего этажа, спускайтесь по ступенькам к центру, затем поднимайтесь по ступенькам вправо. Встаньте на первую из них и воспользуйтесь трамплином, чтобы добраться до лестницы над вами. Используйте трамплины или шляпу-вертолет, чтобы добыть 1-UP в левом верхнем углу. Когда вернетесь обратно, надо взобраться по правой лестнице, которую охраняют лазерные пушки. Пользуйтесь трамплинами — это безопасней и быстрее. Если упадете в яму справа, вас уничтожат энергетические лучи. Воспользуйтесь щитом для защиты при падении и от лучей.

Уровень 5-3 (большая яма с лавой): в начале берегитесь разваливающихся блоков. Быстро перепрыгивайте их и не упадите с ними в лаву. Когда преодолеете первый участок (движение вверх), обнаружите лестницу на пра-



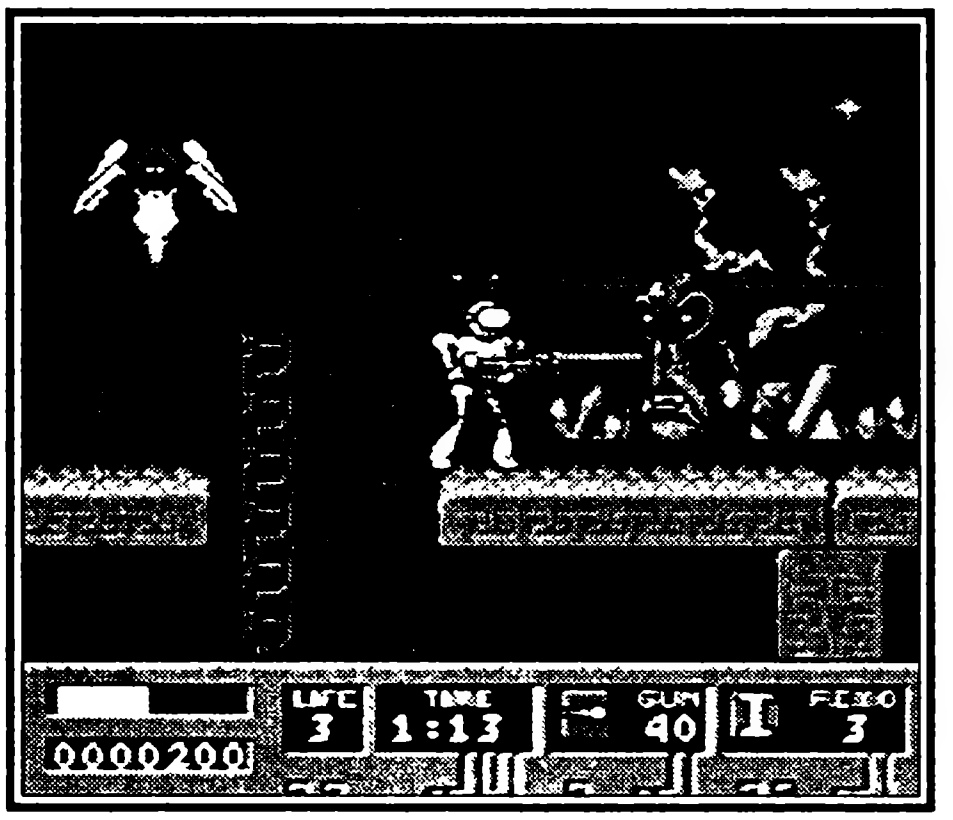


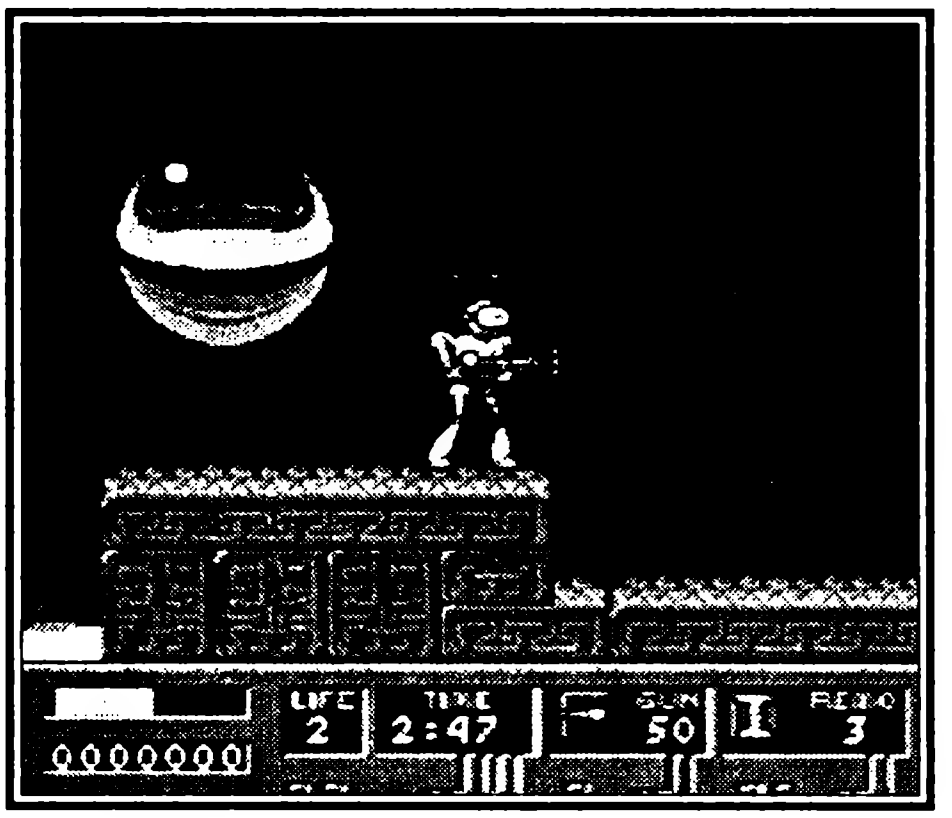


вой стене. Поднимитесь по ней, минуя следующий этап, и выше — до последнего. Этажом ниже находятся символы одиночного выстрела и энергии, но путь к ним — через препятствия.

Уровень 6

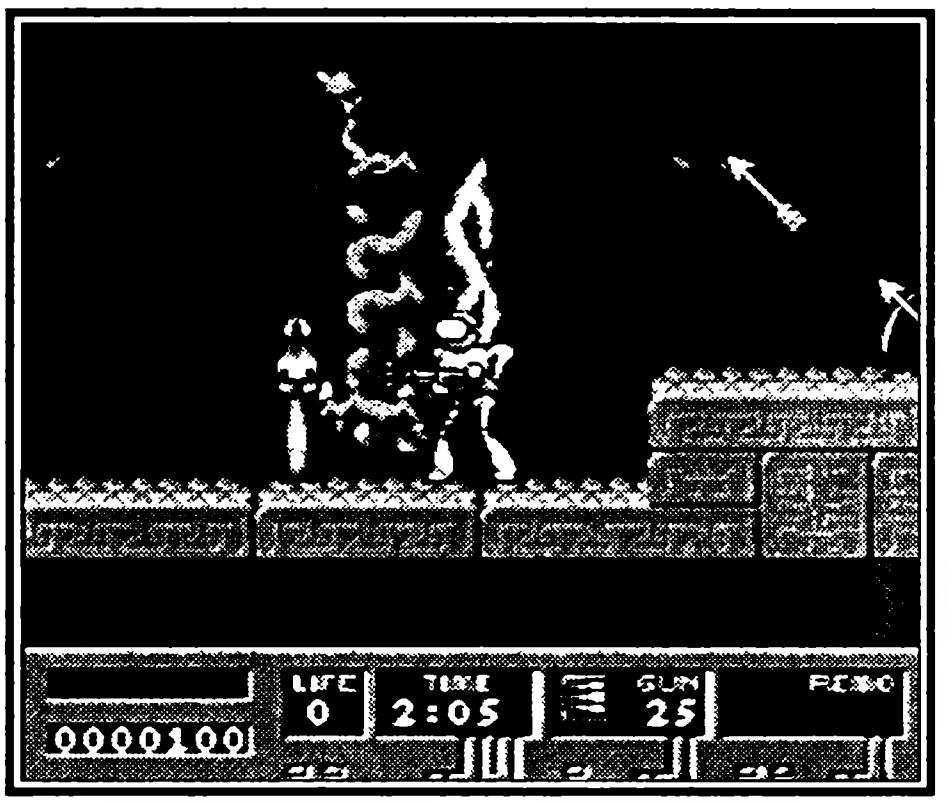
Уровень 6-1 (розовая пирамида): нужно взобраться на вершину пирамиды и найти выход в громадной верхней камере наверху. Пользуйтесь шляпами-вертолетами, добираясь до вершины пирамиды (на пути встретятся вертолетные символы, которые можно схватить). На самой вершине идите налево, а когда упадете вниз, нажимайте и держите направление →, чтобы попасть в центр камеры. Символ энергии находится чуть ниже левой ямы, но нужно воспользоваться шляпой-вертолетом, чтобы попасть обратно. На дне ямы — лава и символ тройного выстрела, но вы можете взять 2 символа в главной камере на пути к выходу. Он находится внизу справа — чтобы миновать лужи лавы, используйте шляпу-вертолет. Над выходом находится символ энергии.





Уровень 6-2 (купол): сначала идите направо. Желтые и черные ступени взрываются при прикосновении — шагайте быстрее. Уничтожайте снаряды, стреляя вправо, не переставая. Идите вверх и налево, затем — на самый верх. Идите направо и хватайте энергию, затем спускайтесь. Идите вправо и уничтожьте красного робота, потом по следующей лестнице — до самого низа. Идите вниз по лестнице и влево, а затем — вправо по лестнице. Держите щит наготове.

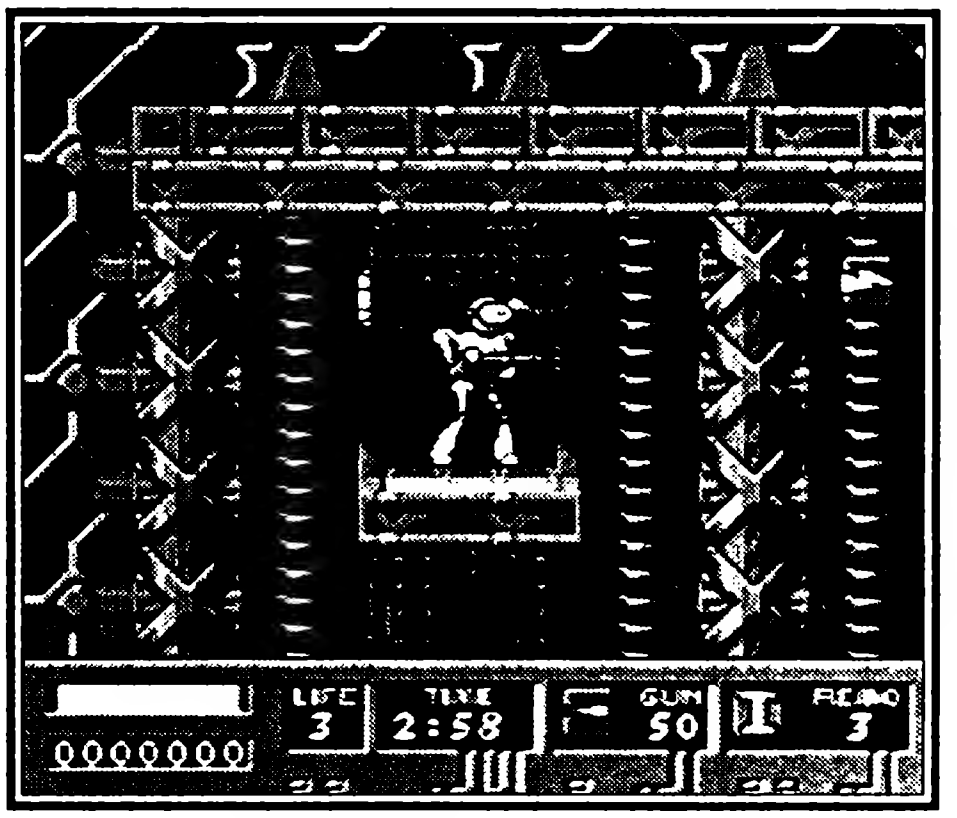
Уровень 6-3 (большая яма с лавой): чтобы спуститься в первую яму, воспользуйтесь зонтиком и не отпускайте направление →, чтобы не упасть в лаву на дне. На самом верху следующего отрезка пути находится символ тройного выстрела. Воспользуйтесь трамплином или вертолетом, чтобы до него добраться. Наблюдайте за обрушивающимися ступеньками на следующем отрезке пути. Внизу

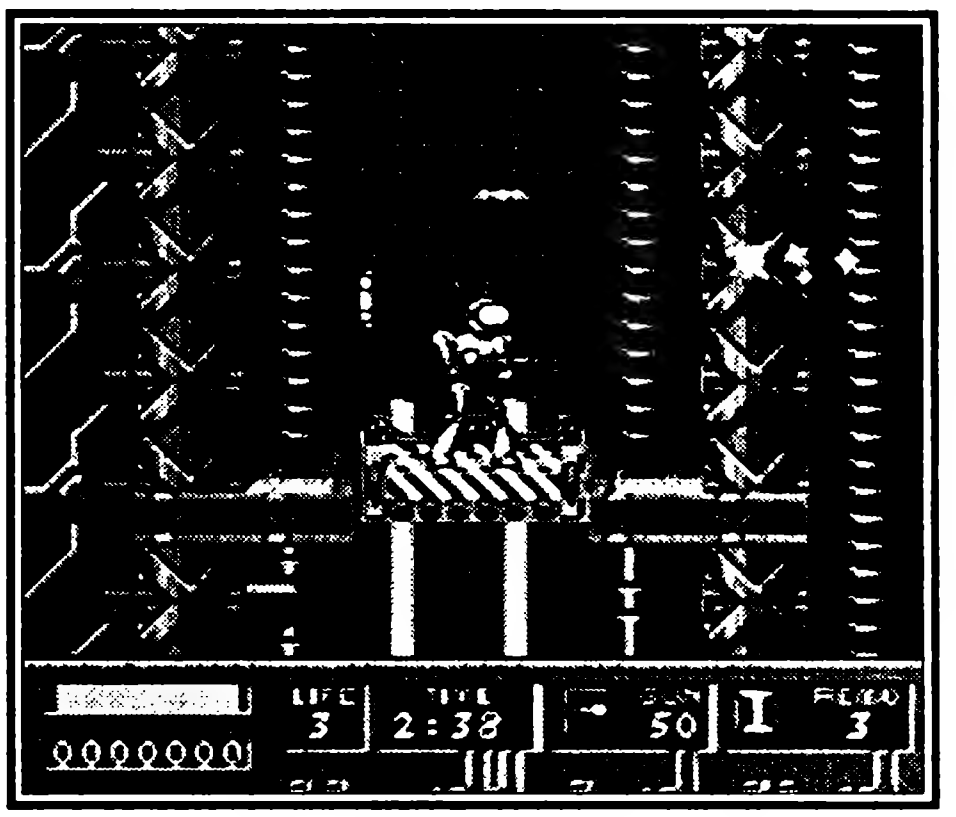


вам придется перебираться через головы 5 циклопов, извергающих лаву, затем воспользоваться тремя трамплинами, чтобы добраться до выхода, находящегося в правом верхнем углу.

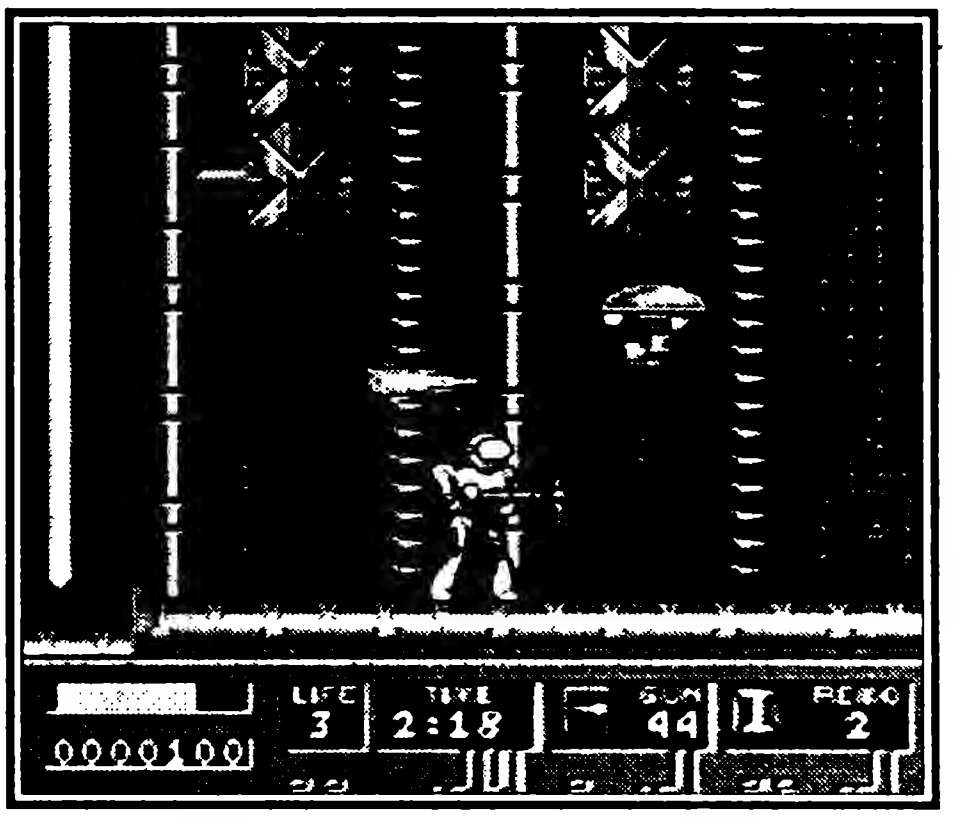
Уровень 7

Уровень 7-1 (купол): спуститесь на подъемнике и идите все время вправо, затем возвращайтесь ко второй с левого края лестнице и поднимайтесь по ней. Идите направо и вниз и ищите символ 1-UP. Держите направление ←, чтобы схватиться за лестницу, которая под ним. Спускайтесь по лестнице вниз, чтобы не обжечься. Поднимайтесь обратно, идите направо, и найдете проход, ведущий на самый верх этой зоны, затем направляйтесь направо к выходу.



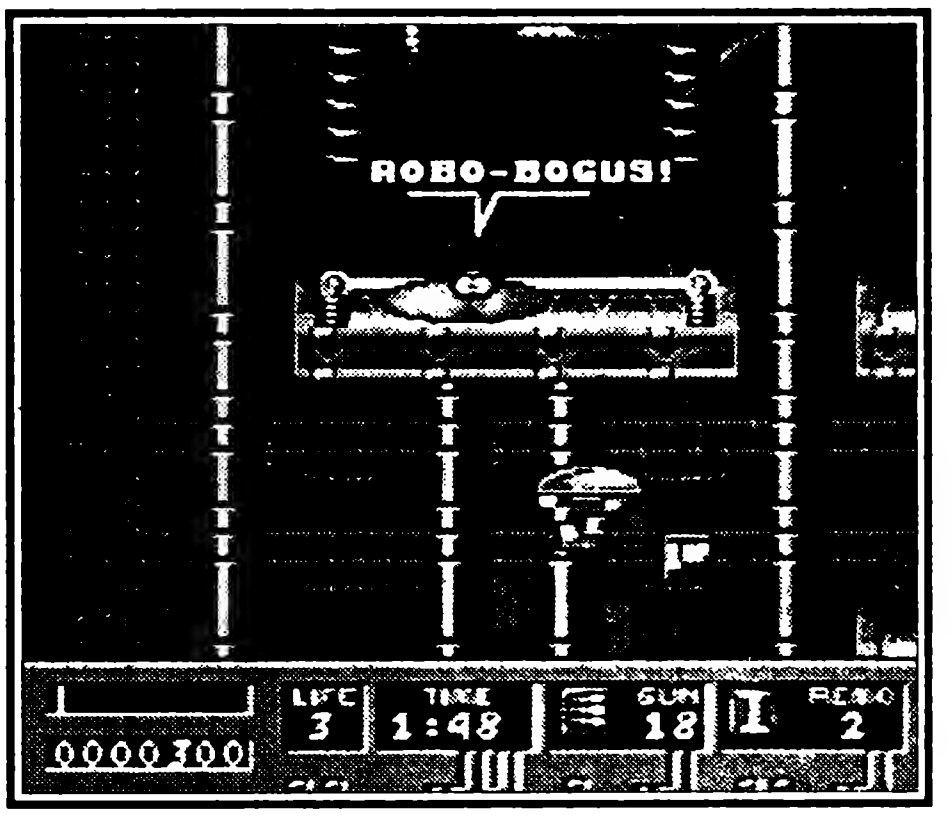


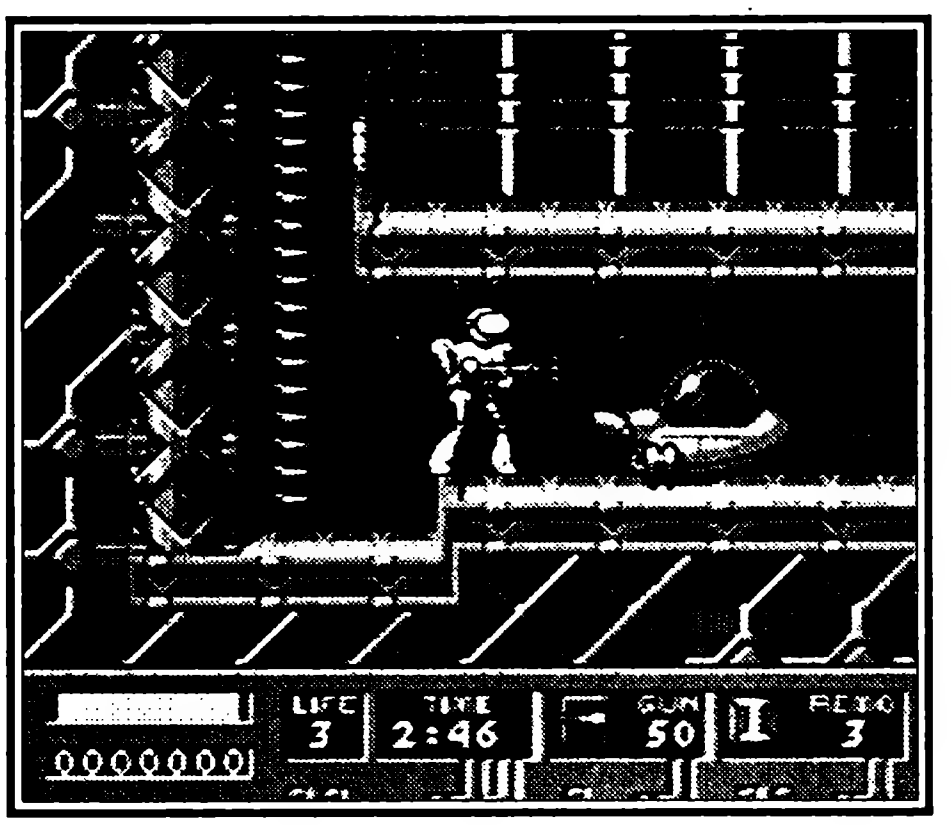
Уровень 7-2 (пирамида с двумя башнями): первый отрезок этого уровня — лабиринт. При спуске по первой лестнице берите символ одиночного выстрела, затем воспользуйтесь шляпой-вертолетом или трамплином для проникновения в одну из первых комнат. В первой комнате увидите символ трамплина (используйте 2 трамплина — получите 3). Вторая комната приведет вас к символу энергии. Последние 3 комнаты пусты, но вам надо пройти весь отрезок пути вправо, чтобы найти лестницу, ведущую в следующую зону. Когда будете подниматься, пригнувшись, наверх, найдете 2 символа одиночного выстрела и шляпу-вертолет. Возвращайтесь налево, вверх, потом направо к выходу. Чтобы миновать лаву, нужно использовать шляпу-вертолет, затем прыгать по лестницам, спасаясь от лавы. Прыгайте на самый верхний кирпич, затем удерживайте направление →, чтобы упасть на верхний кирпич справа. Дойдите до середины лестницы и прыгайте вправо на кирпич внизу, затем перепрыгивайте на кирпич внизу и вправо и очень быстро прыгайте с него, чтобы избежать большого серебряного шара. Когда доберетесь до лестницы, находящей-



ся с дальней правой стеной, забирайтесь наверх, чтобы схватить символ молнии, затем спускайтесь все время вниз и вправо, чтобы найти символ энергии и щита. Идите налево, вниз, затем направо, чтобы найти выход (налево — тупик). Когда вы найдете символ трамплина, используйте его или шляпу-вертолет, чтобы добраться до выхода.

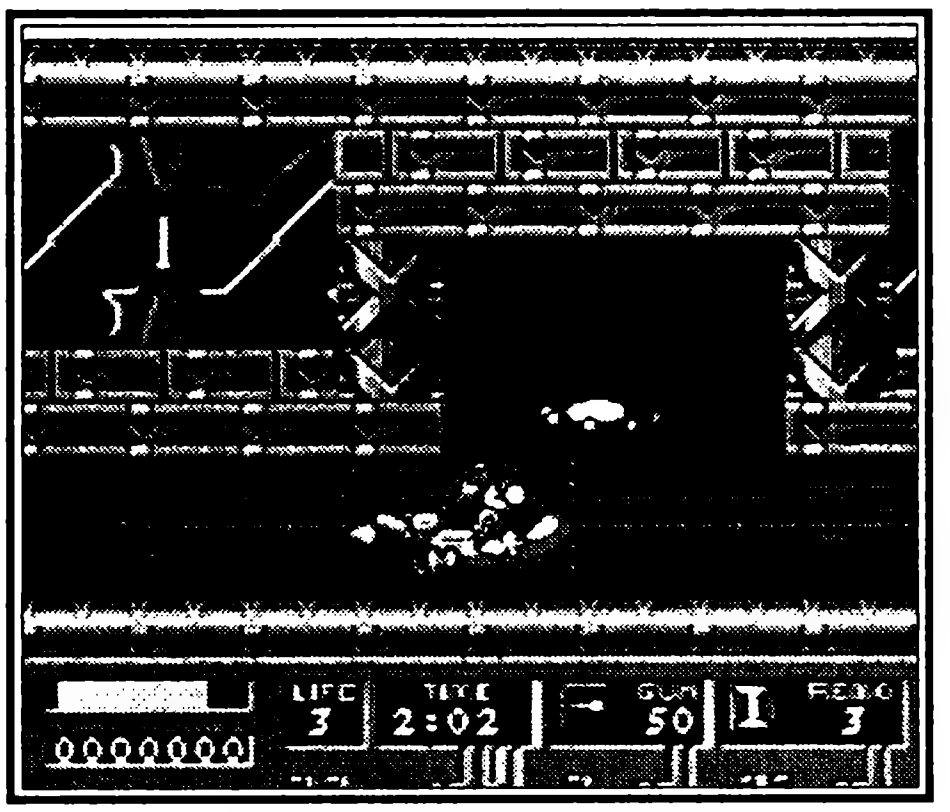
Уровень 7-3 (яма с лавой): прыгайте вправо, чтобы схватить символ шляпы-вертолета, затем возвращайтесь налево и вверх, по проходу, в котором находятся символы вертолета и трамплина. Все время карабкайтесь к потолку, используя трамплины или шляпы-вертолеты. Идите как можно дальше направо и используйте зонтик, чтобы добраться до нижнего этажа. Прыгайте вправо и поднимайтесь по лестнице. Потом прыгайте влево и воспользуйтесь вертолетом или трамплином, чтобы добраться до лестницы наверху. Идите до упора вправо и вниз, затем прыгайте до упора вправо и включайте щит, затем прыгайте вниз на самый нижний этаж. Отправляйтесь до упора вправо и воспользуйтесь трамплинами, чтобы добраться до выхода, находящегося на самом верху.





Уровень 8

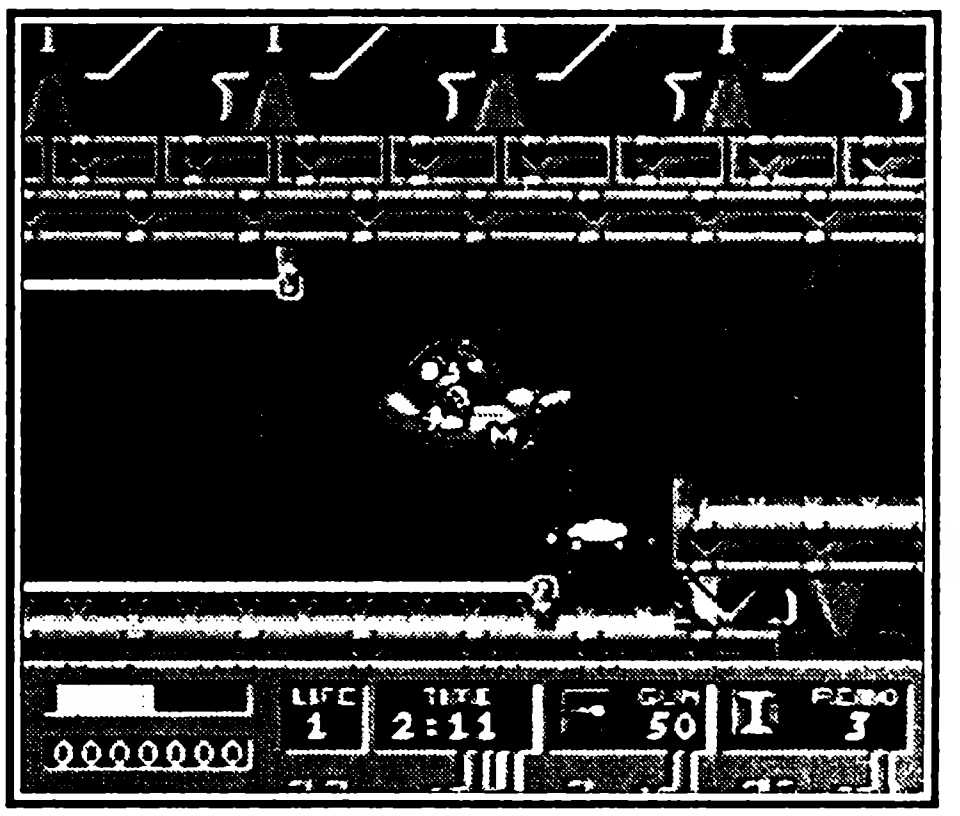
Уровень 8-1 (простой купол): гонка в мобиле БОБа. Часы включаются сразу. Идите все время направо и вниз, затем — все время вправо, затем — вверх, затем следуйте по тропе, вы войдете в коридор, который спиралью уходит влево. Идите все время влево, затем возвращайтесь наверх к последнему проходу, ведущему вниз. Таким путем доберитесь до самого низа. Идите по проходу до самого выхода, старайтесь избегать тупиков.



Уровень 8-2 (обелиск с вращающимся шаром): спускайтесь по первой лестнице вниз, затем отправляйтесь влево к следующей лестнице. Спуститесь до символа тройного выстрела, затем возвращайтесь к первой лестнице и продолжайте спуск вниз. Затем нужно

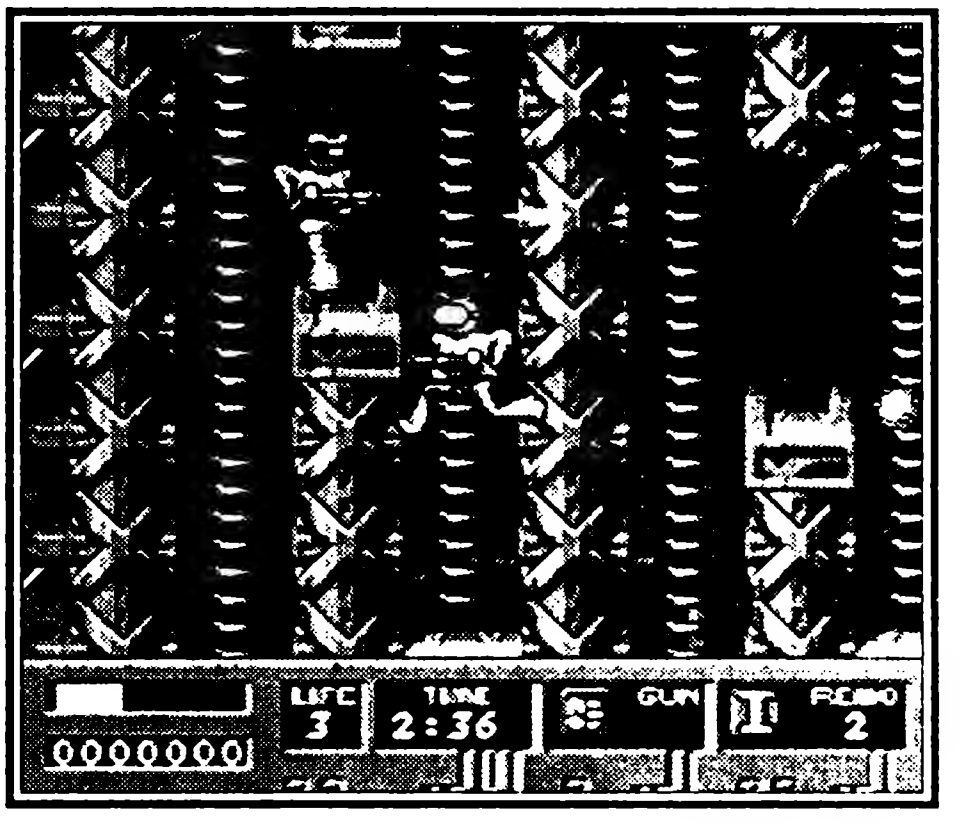
идти направо и при помощи зонтика спуститься вниз. Так можно выбрать любую тропу, ведущую к выходу наверх.

Уровень босса 8-3 (пирамида с шаром): Босс — это чудовище, которое использует в качестве оружия свой язык, ползая по уступу наверху. Стреляйте в него своим самым мощным оружием (Молнией или Волной). Ракеты лучше сохранить для отражения его второй атаки. Он делает несколько шагов, затем на мгновение останавливается. Именно тогда и нужно в него выстрелить. После выстрела уходите с его пути. После нескольких ваших попаданий он упадет на землю. Однако спустя некоторое время он вскакивает и атакует вновь. Босс совершает прыжки полукругом и стреляет маленькими искорками. Во время второй его атаки пользуйтесь ракетами и щитом. При достаточно быстрой стрельбе можете расправиться с ним до того, как вам понадобится третий щит.

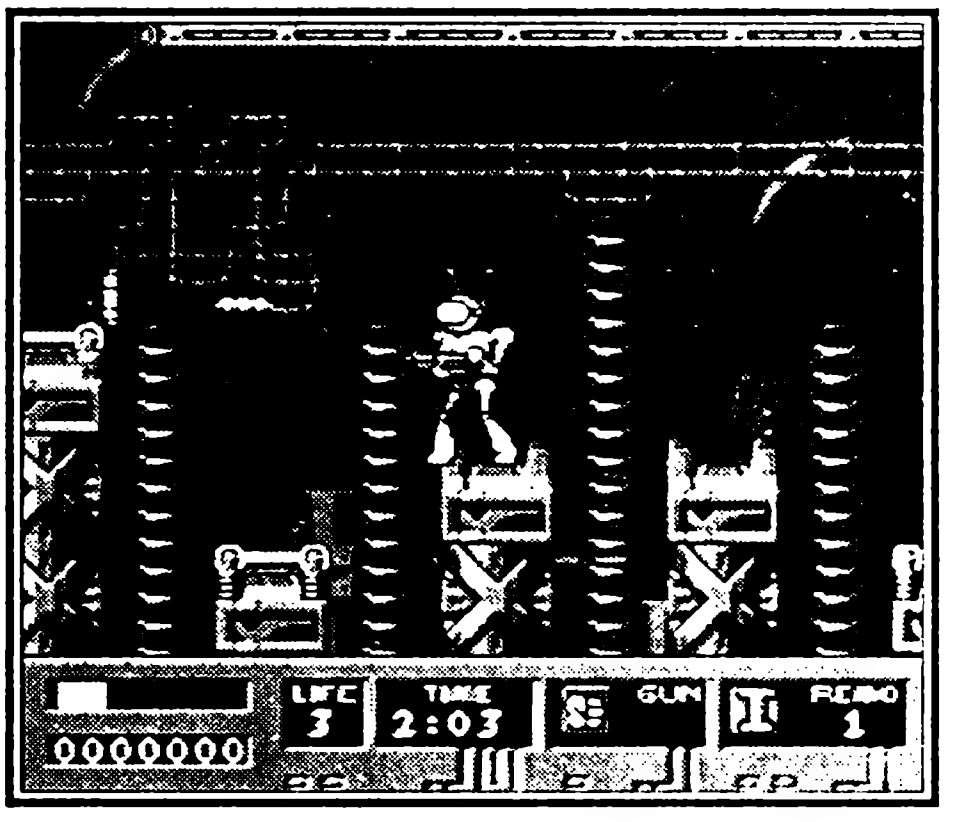


Уровень 9

Уровень 9-1 (два купола): идите все время вправо, затем спуститесь по лестнице. Пройдите влево 2 лестницы, спуститесь и идите направо к следующей. Проберитесь по потолку направо и падайте вниз, на третью лестницу слева. Падайте с последней ступени лестницы и удерживайте направление ↑, чтобы схватиться за балку, которая ниже. Идите все время влево и поднимайтесь по лестницам. Проберитесь через платформы влево и возьмите символ ракеты из левого верхнего угла. Спускайтесь по лестнице, потом идите направо и прыгайте через платформы. Выход — внизу.

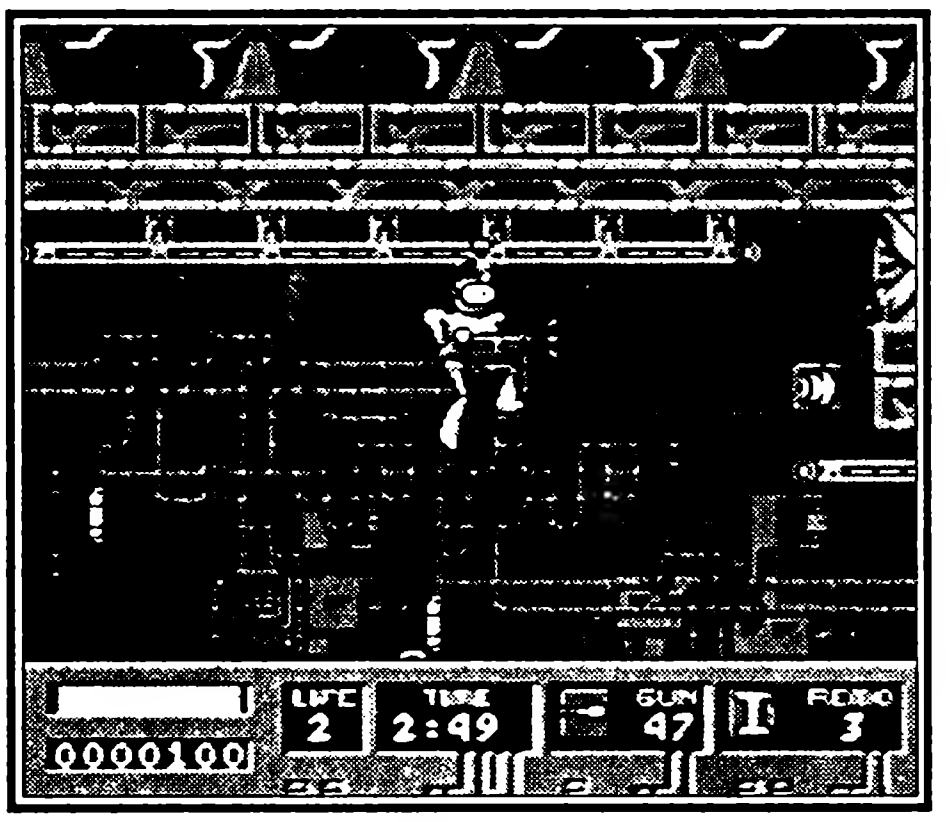


Уровень 9-2 (пирамида): спуститесь по лестнице и идите направо, затем по лестнице и опять направо. Спуститесь вниз и идите направо, пока не найдете символ тройного выстрела и энергии. Идите налево до символа трамплина, затем поднимайтесь по лестнице и прыгайте влево. Падайте вниз и хватайте энергетический символ, удерживайте направ-



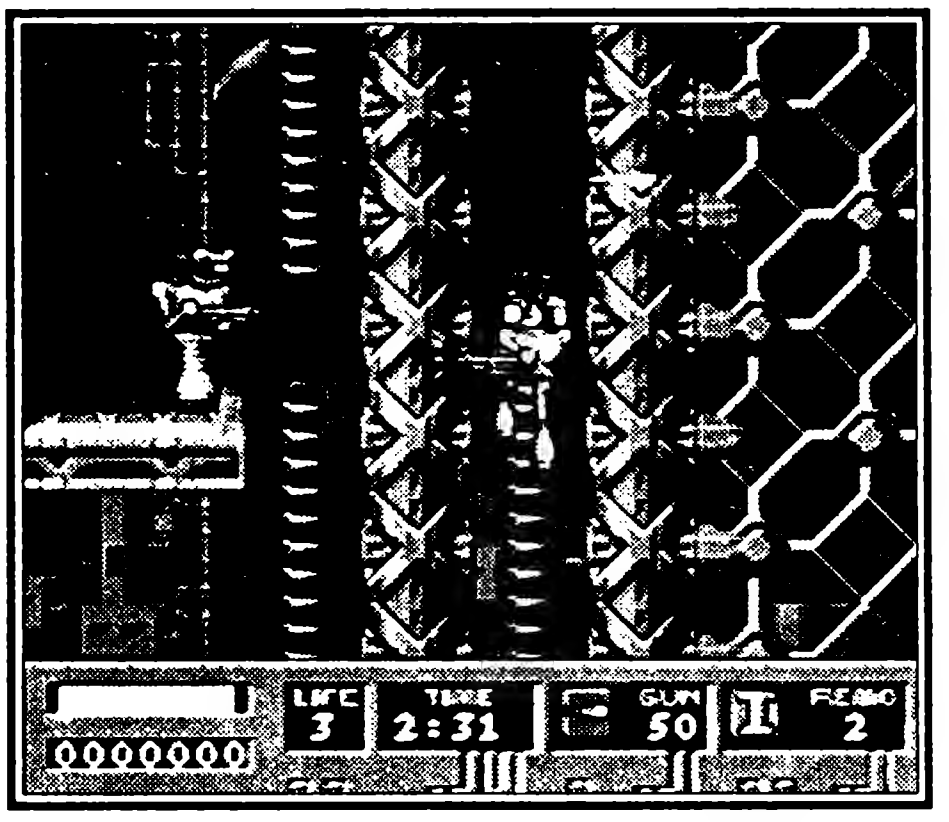
ление ↑, чтобы схватиться за трубу, затем — дальше влево, спускайтесь вниз и возьмите шляпу-вертолет. Идите вправо до следующей лестницы и поднимайтесь направо. Двигайтесь вправо к выходу.

Уровень босса 9-3 (горы): если упадете с платформы, пользуйтесь шляпой-вертолетом или трамплином. Идите как можно дальше вправо для встречи с боссом. Для этого держите самое мощное оружие. Сначала вы увидите часть его спины. Встаньте на платформу в центре и наблюдайте, а потом прыгайте в сторону за его спину. Языки пламени на его спине — направление вашего прыжка. Он извергает 3 огненных шара, от них трудно уклоняться. Если есть щит — сохраняйте его дольше, включайте, когда энергия на исходе, и быстро атакуйте босса.

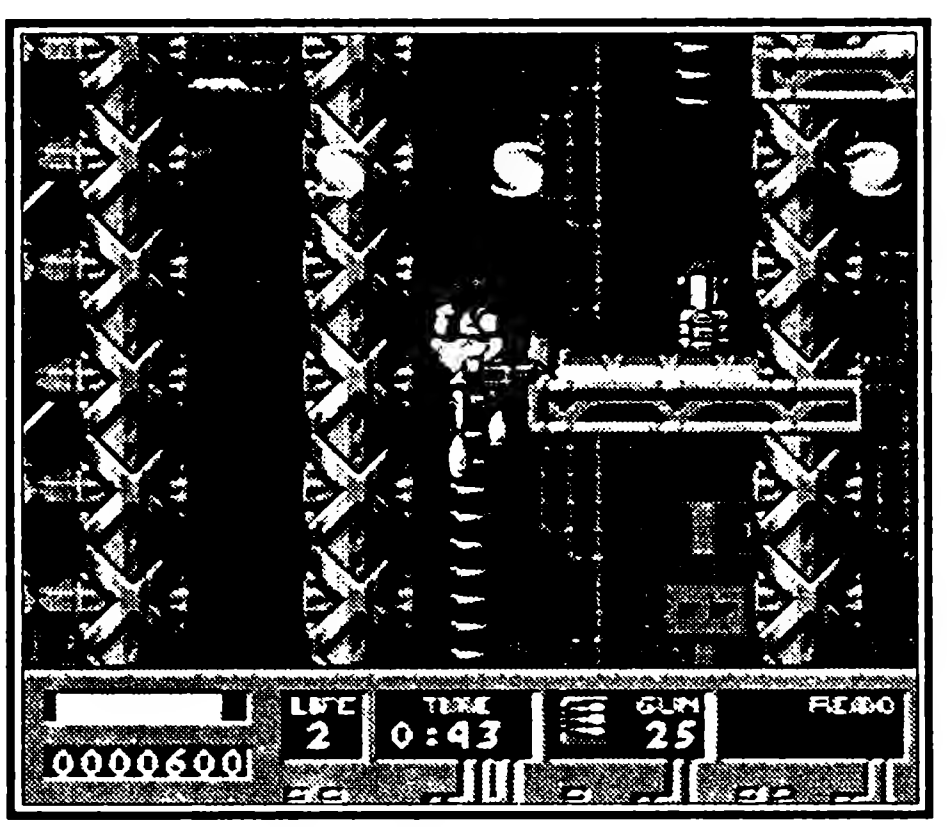


Уровень 10

Уровень 10-1 (купол): идите направо и поднимайтесь по лестнице с правой стороны. До пролета между лестницами нужны трамплины. У второго пролета спрыгивайте с лестницы и сразитесь с лазерной пушкой. Затем — выше по лестницам. Дойдите до левой стены и падайте, не отпуская кнопку направления ↑, пока не схватитесь за шесты. Падайте вниз, хватаясь за каждый шест, до самого низа.

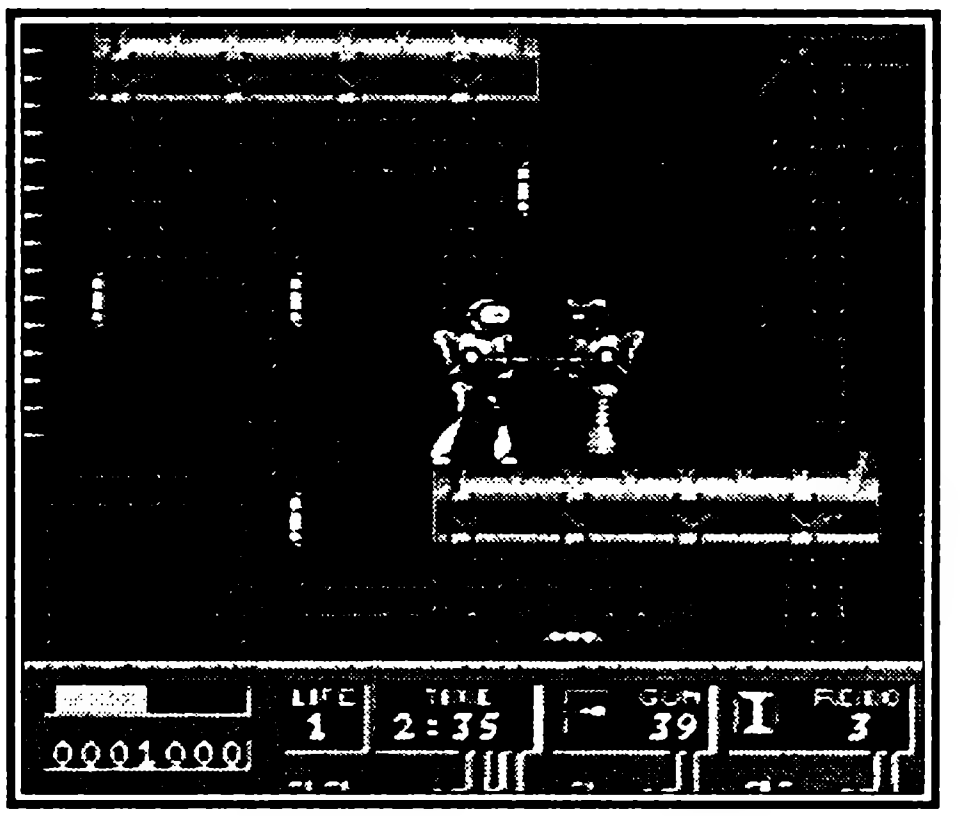


Уровень 10-2 (пирамида с двумя башнями): следите за красным мистером Картошкой, когда идете вправо. Прыгайте по ступенькам, ведущим влево и наверх, затем двигайтесь влево до середины пирамиды (сзади — окно в пирамиде). На потолке взять символы, потом двигаться вправо по лестницам через лаву. На следующем участке соберите множество трамплинов, когда будете прыгать через ямы с лавой. Двигайтесь вправо до стены. Воспользуйтесь трамплинами, чтобы добраться до следующего этажа. Поднимайтесь вверх и сразитесь с мистером Картошкой справа от вас рядом с символом молнии, затем идите



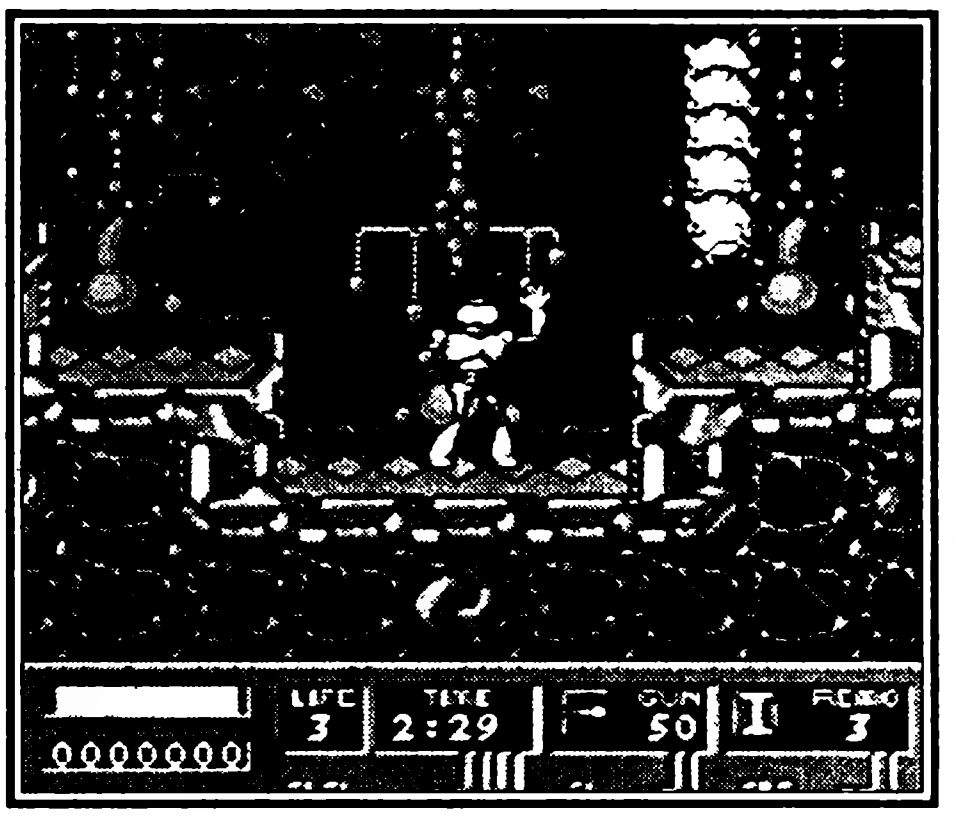
как можно дальше влево (мимо пролетают планеты) и спускайтесь в первую же дыру. Идите направо к выходу.

Уровень босса 10-3 (простой купол): это последний босс планеты, но нужно завоевать еще и планету. Идите направо и уничтожьте робота. Приподнимите картинку, на заднем плане должен появиться похожий на насекомое босс. Воспользуйтесь оружием, чтобы уничтожить его руки прежде, чем они раздавят вас. Потом включайте щит и атакуйте его голову снизу. Когда вы снесете ему голову, он будет прыгать из стороны в сторону, как мячик. Чем мощнее оружие, тем короче битва. После уничтожения босса — мультипликационная заставка.



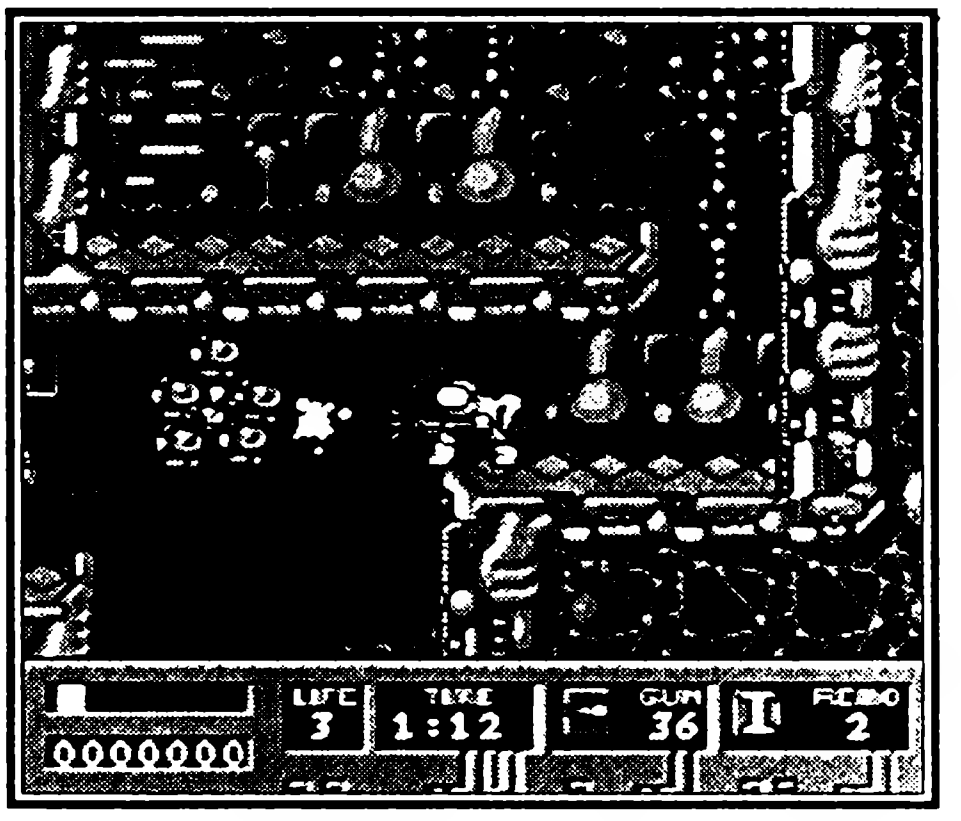
Уровень 11

Уровень 11-1 (красный шарик): осторожней при добыче первого символа волнового оружия. Машина, выдувающая пузыри, отбросит вас к дальней стене. Идите вниз и влево, чтобы взять бомбу замедленного действия, затем направо и вверх. Там — энергетический символ. Затем идите вниз, направо и снова вниз, потом влево — там найдете символ щита. Доберитесь до левой стены, прыгните на нее. Используйте трамплин, чтобы добраться до 1-UP в верхнем левом углу. Для спуска используйте зонтик. Потом идите направо и прыгайте в воздушный поток. Пользуйтесь трамплинами. Идите вправо и прыгайте вокруг до тех пор, пока не появится шар, который поднимет вас к выходу.



Уровень 11-2 (голубой купол): на этом этапе есть много полезного оружия, которое можно подобрать. В самом низу можно обнаружить символ трамплина. Символ зонтика находится рядом с последним спуском к выходу. Можно воспользоваться им, направляясь вниз к центру.

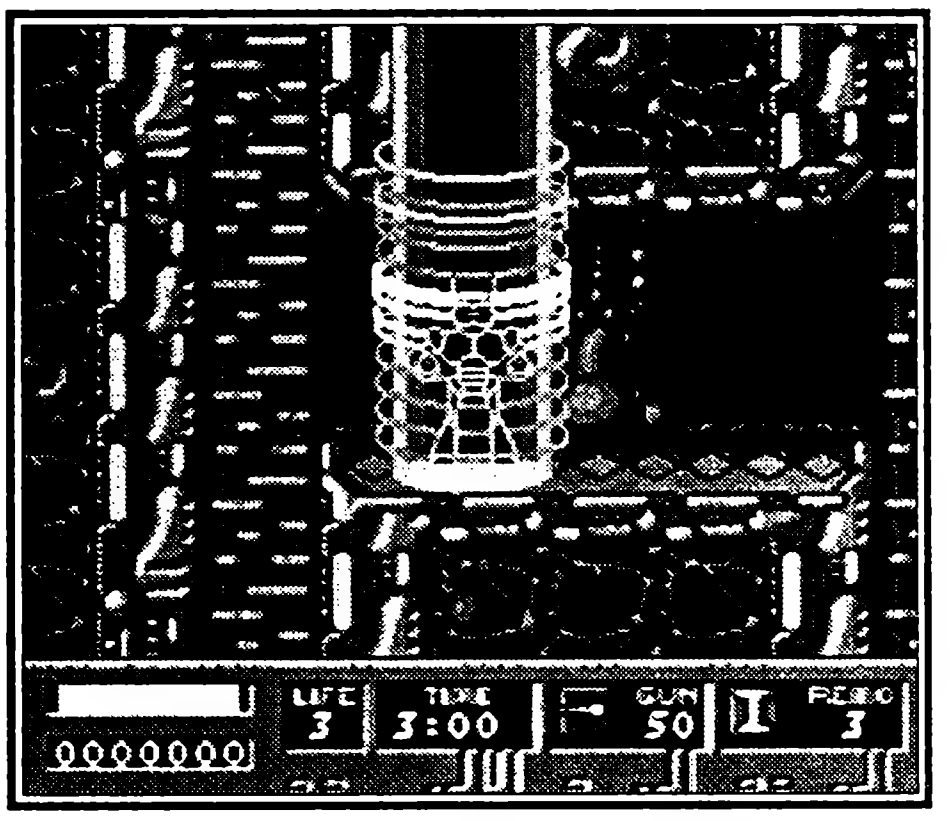
Уровень 11-3 (лес): заберитесь на самый верх, идите вправо, и там можете найти зонтик. Пользуясь им, спуститесь на первый ус-



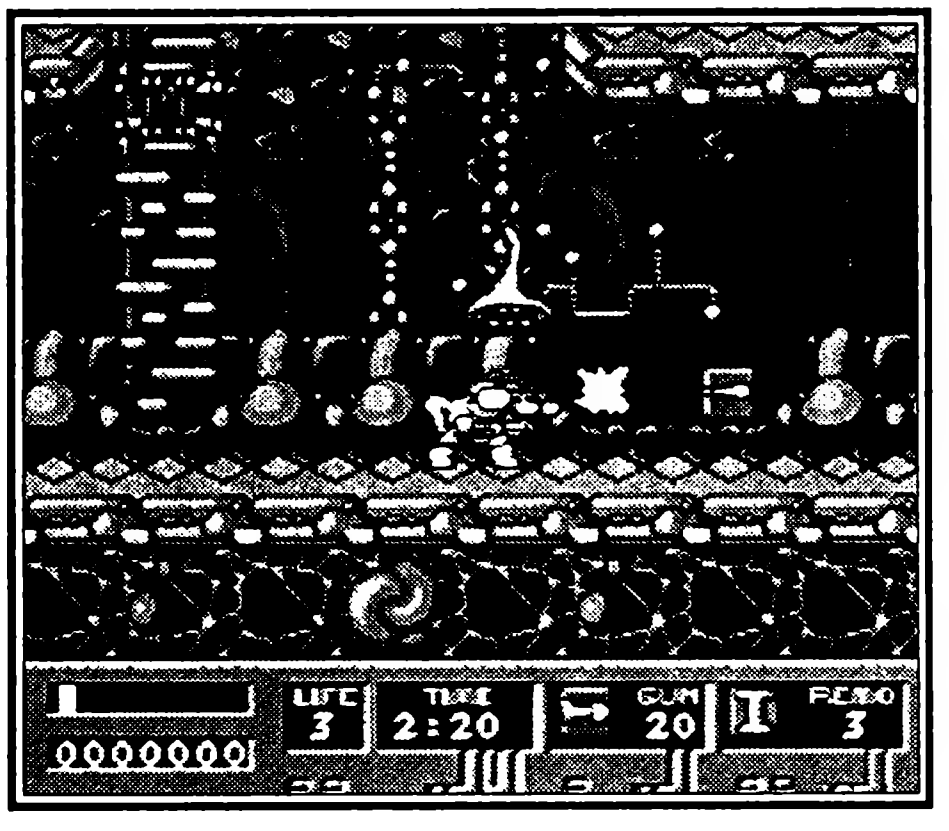
туп слева. Падайте вниз и, используя еще один зонтик, попадите в одно из двух отверстий слева. Выход находится внизу.

Уровень 12

Уровень 12-1 (красная клякса, похожая на гриб): на этом уровне идите вправо и поднимайтесь за ракетой. Потом идите вниз, затем влево и наверх. Там обнаружите трамплин. После этого поднимайтесь вправо до движущейся платформы, похожей на таракана. Перед второй такой платформой воспользуйтесь кнопками управления, чтобы влезть наверх. Затем идите налево. Выход находится наверху.



Уровень 12-2 (большой лес): на этом уровне идите направо, поднимитесь по ступенькам. При этом стреляйте в растения, которые пытаются вас съесть. Слева есть стоящие символы, отправляйтесь за ними. После каменных ступенек поднимайтесь в правый верхний угол за 1-UP. Выход находится внизу, через лабиринт.

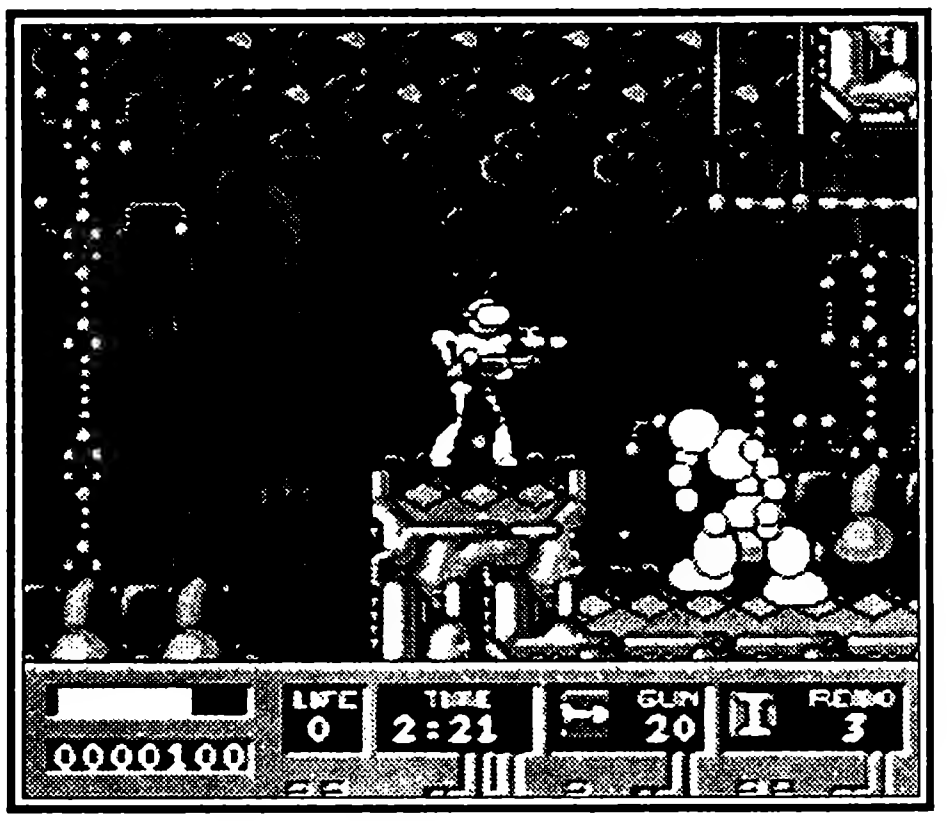


Уровень босса 12-3 (большая красная клякса): злобный скелет использует удары кулаком и прыжки. Когда взорвете его, появится второй скелет. Это повторится 10 раз, потом черепа на земле начнут прыгать по экрану. Между исчезновением первого скелета и появлением второго можно подобрать символ оружия. Не забывайте это и выбирайте самое мощное оружие.

Ракеты сохраняйте до того момента, когда оживут головы. Сохраняйте щиты до атаки черепов.

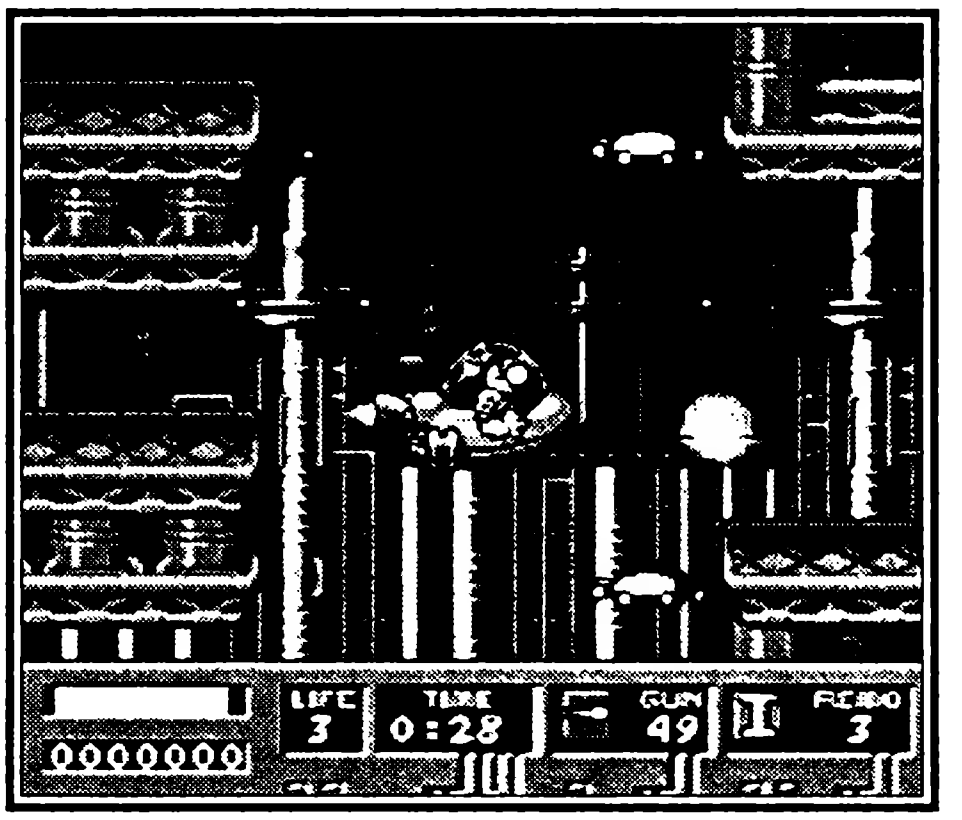
Уровень 13

Уровень 13-1 (2 голубых купола): бегите направо, чтобы найти космический корабль внизу, затем идите направо. Есть только один проход, потом поднимайтесь наверх и поверните налево. Воспользуйтесь последним проходом, ведущим вниз. В точке пересечения выберите нижнюю тропу. Времени может не хватить, но энергетический символ в конце пути поможет добраться живым до выхода.



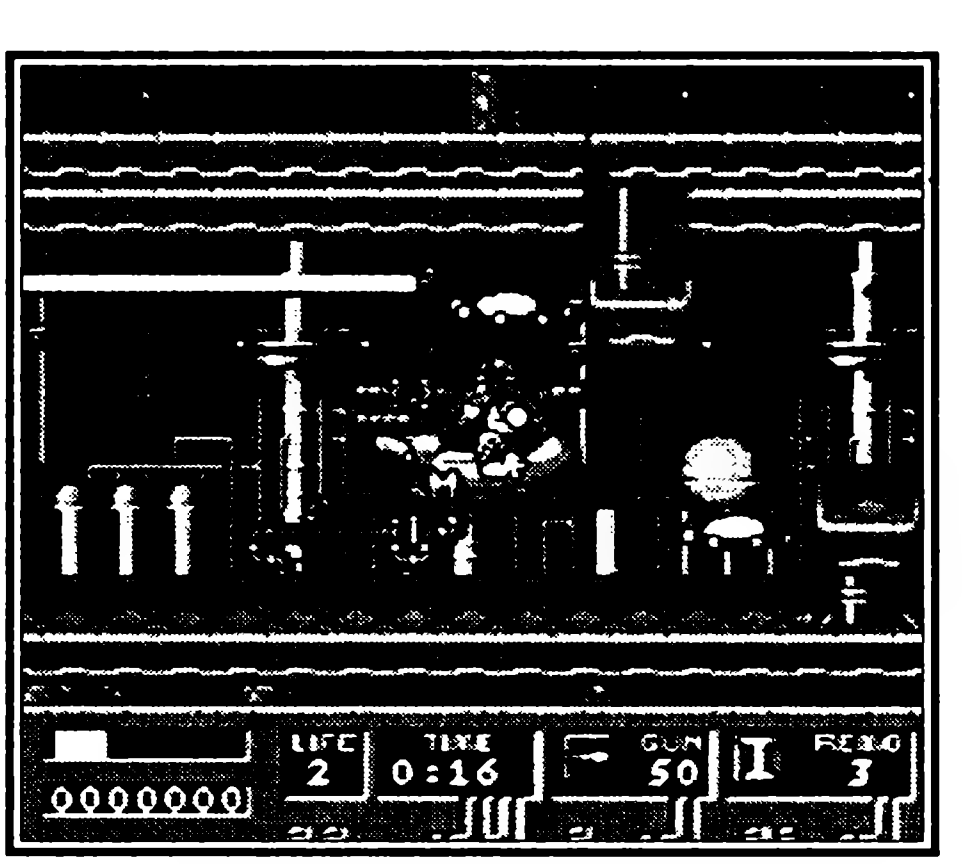
Уровень 13-2 (очень большой лес): поднимитесь по ступенькам направо и поднимайтесь к правому верхнему углу леса, к выходу. Опасность — взрывающиеся растения. Воспользуйтесь щитом (если есть) или стреляйте тройным выстрелом. Когда доберетесь до дальней правой стены, идите влево по ступенькам и используйте трамплин, чтобы забраться на верхние ветки.

Уровень 13-3 (красная грибообразная клякса): идите направо и прыгайте в воздушный поток. Приземлившись, идите вправо. Пригибайтесь. Воспользуйтесь зонтиком для спуска вниз, затем идите влево. Включите щит, чтобы избежать ям с лавой, и продолжайте идти влево и вниз. Добравшись до нижнего этажа, идите налево и следите за голубой дырой в полу. Прыгайте, чтобы попасть в пузырь, затем толкайте его влево, когда поплывете вверх. Забирайтесь наверх, пользуясь системами передвижения, и идите влево, потом прыгайте на левую стену и обратно к символу ракеты. Идите направо и вниз к лестницам, спускайтесь по ним вниз и влево к проходу. Проберитесь по проходу вправо и ищите символ трамплина. Пользуйтесь им в прыжке вверх и влево и еще одним — для выхода.



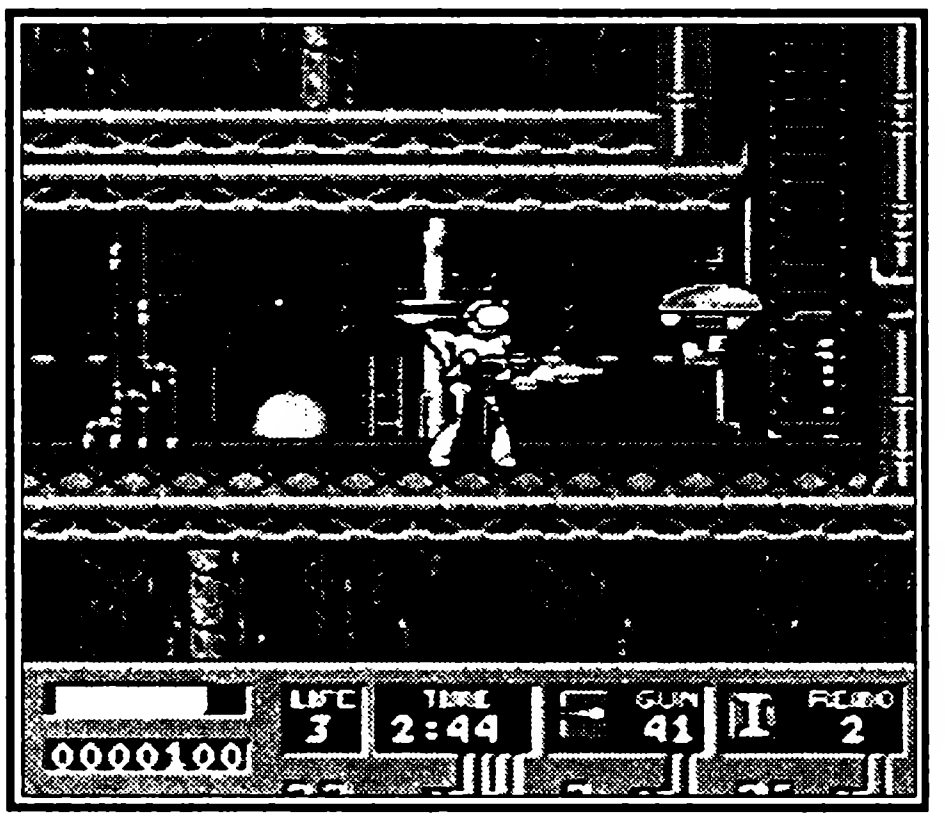
Уровень 14

Уровень 14-1 (голубой купол): идите влево, поднимайтесь по лестнице, затем — направо и вниз по следующей лестнице за символом ракеты. Поднимайтесь обратно, идите вправо к дальней лестнице и спускайтесь вниз. Идите направо и вверх по следующей лестнице, потом направо. Идите по одному пути, где полно врагов. В самом конце — 5 лестниц в ряд, ведущих наверх. Поднимайтесь по последней из них (крайней слева) и идите налево, потом воспользуйтесь трамплинами. Идите направо к выходу.

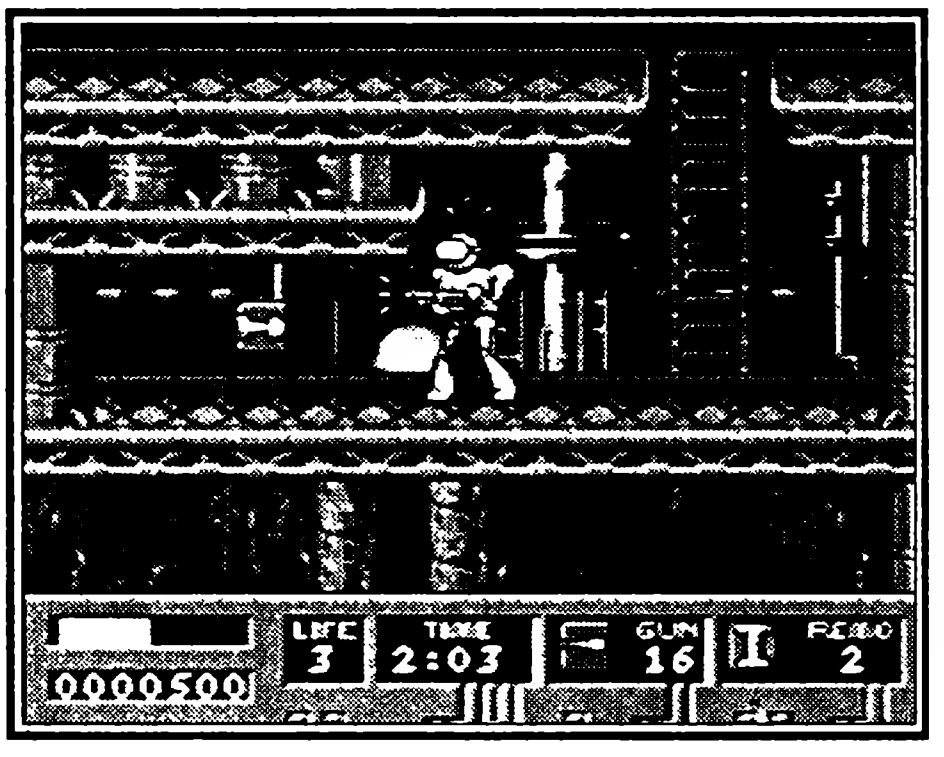


Уровень 14-2 (красная грибообразная клякса с двумя кляксочками): идите налево и поднимайтесь наверх, затем идите вправо, чтобы взять зонтик. Прыгайте обратно и идите

все время налево. Пользуйтесь зонтиком для спуска на нижний этаж, затем идите налево и поднимайтесь по лестнице на самый верх. Идите направо и поднимайтесь по следующей лестнице. Идите направо и вверх за энергетическим символом. Идите направо по последнему этажу к следующей лестнице, хватайтесь за трубу и пробирайтесь вправо. Отправляйтесь по лестнице вниз, а потом на самый верх в следующем помещении, и найдете трамплин. Воспользуйтесь им, чтобы идти вправо, потом двигайтесь вправо и вниз. Идите налево, чтобы найти еще один энергетический символ, затем вниз и вправо за еще одним трамплином. Поднимитесь по лестнице и воспользуйтесь пузырем, чтобы добраться до верхнего этажа. Идите налево и не сходите с тропы.

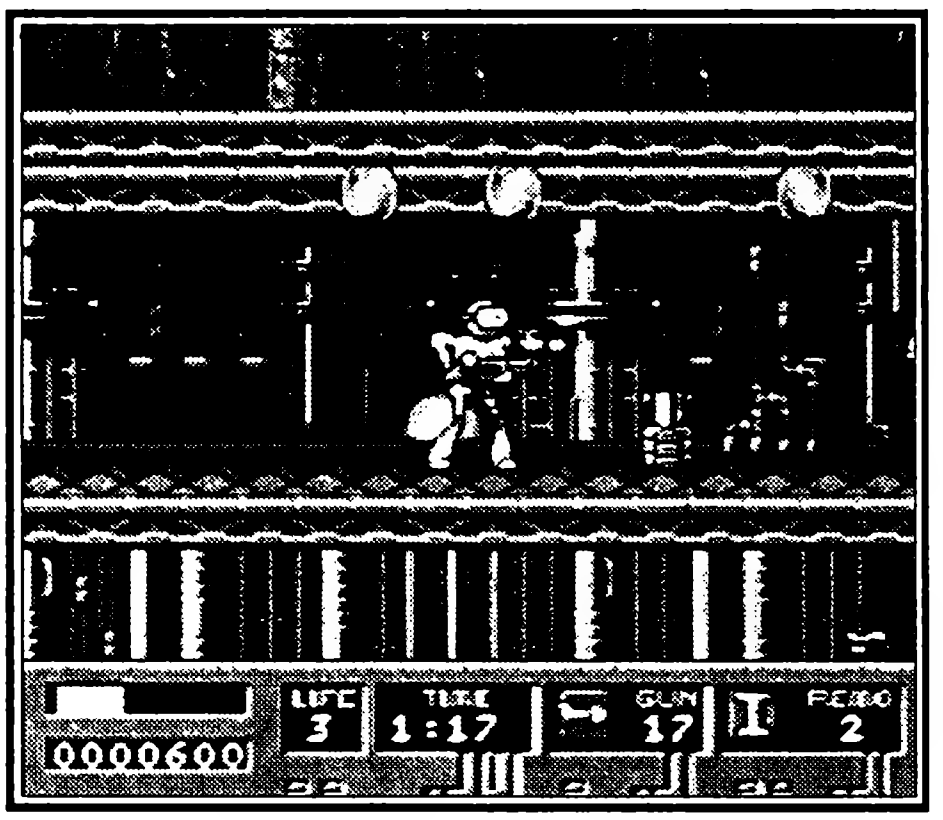


Уровень босса 14-3 (большая грибообразная клякса и одна маленькая кляксочка): босс — развалившийся скелет, он парит под потолком, стреляя ракетами и кляксами. Хватайте символы тройного выстрела и используйте против него. Когда он движется по экрану, стреляйте по диагонали достаточное количество раз прежде, чем он использует свой боезапас. Когда его энергия иссякнет, тело его взорвется, но голова не пострадает. Рты будут внезапно появляться в различных точках экрана и извергать зеленую жидкость. Включите щит и уходите от появляющихся ртов, стреляйте в череп или в прыжке бейте его кулаком. Быстрее покончить с боссом можно самым мощным оружием.

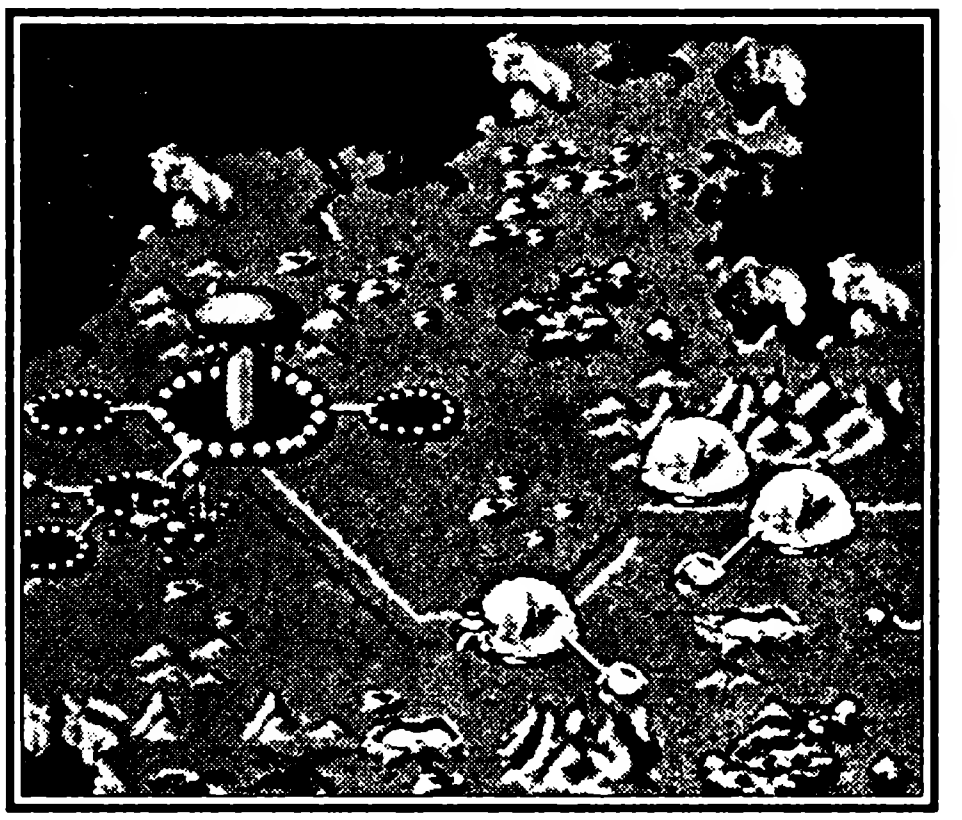


Уровень 15

Уровень 15-1 (один голубой купол): идите налево и пользуйтесь зонтиком для спуска к первому проходу справа. Войдите в космический корабль и приготовьтесь к поездке. Двигайтесь вниз и направо, затем — очередным проходом вниз и первым проходом, ведущим вправо. Двигайтесь вниз и вправо, затем вниз по ступенькам. Воспользуйтесь первым проходом, ведущим вправо, и следуйте по нему

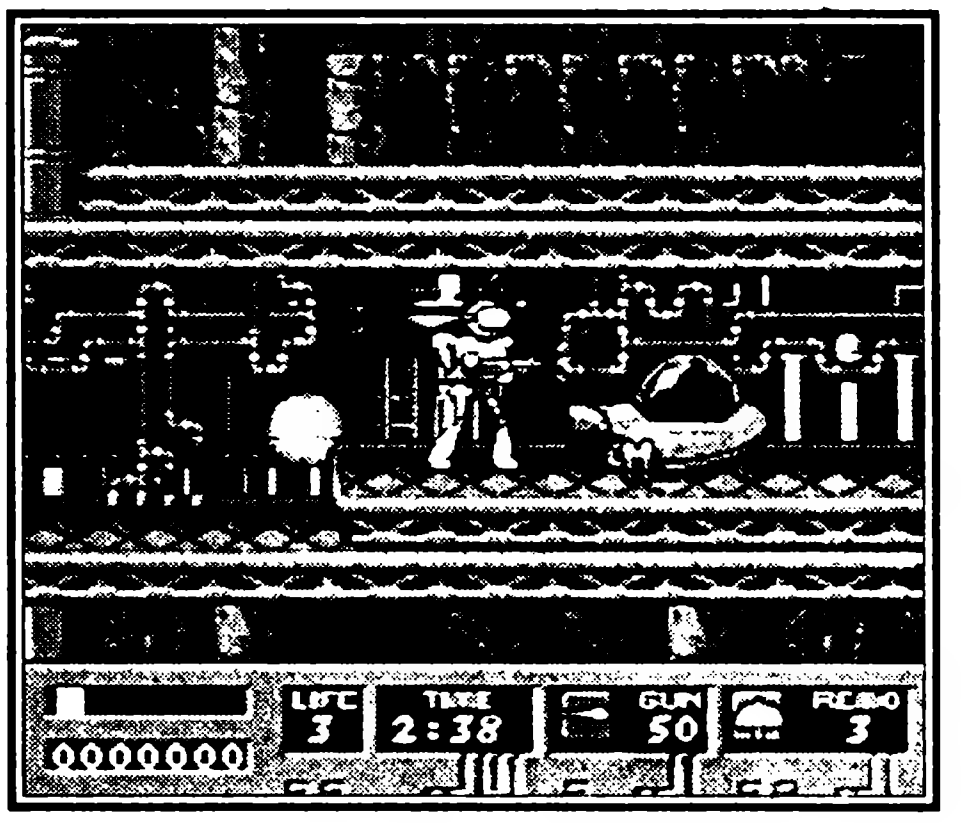


вниз, направо, вверх и налево. Следуйте по верхнему проходу вверх, затем воспользуйтесь проходом чуть ниже. Двигайтесь вверх к третьему проходу и далее вправо, чтобы найти символ энергии, который ниже. Идите назад к первому слева проходу и вниз к следующему справа. На следующей развязке отправляйтесь вверх и ищите дорогу через лабиринт (держитесь правого направления). Наверху отправляйтесь направо и вниз, к шестому слева проходу (прямо под двойным проходом слева). Выход — через несколько экранных картинок.

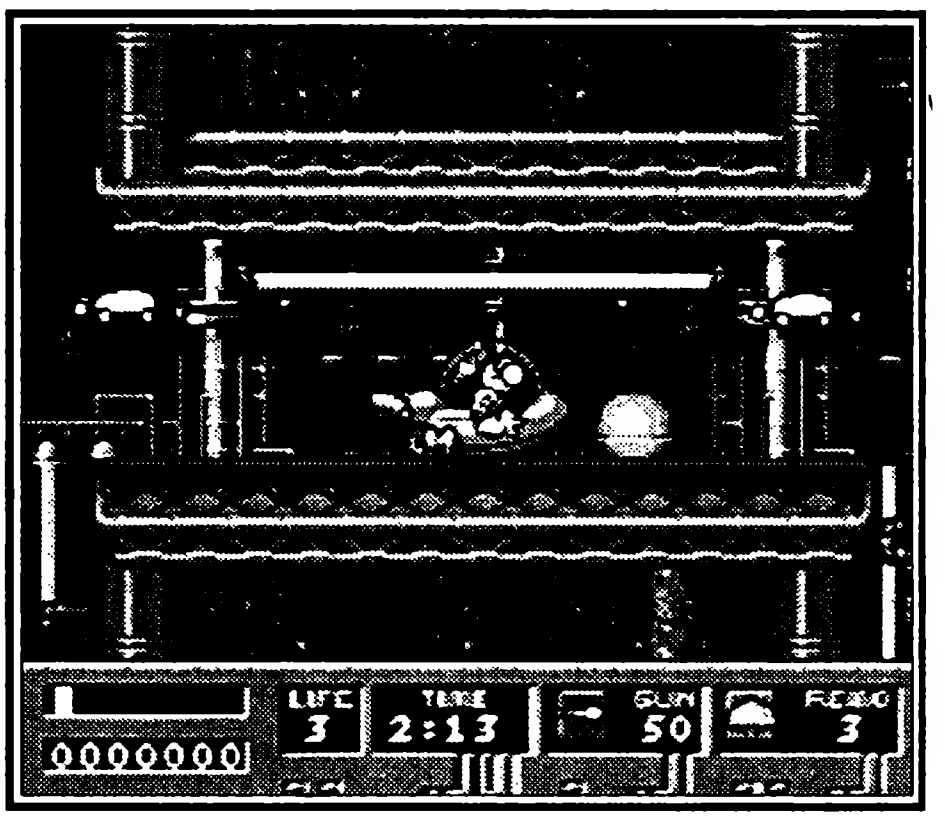


Уровень 15-2 (два голубых купола): прыгайте дальше вправо и идите вниз. Идите направо и вверх, потом вдоль потолка направо, и найдете символ энергии. Идите влево и вниз, затем дальше вправо и пользуйтесь трамплинами, чтобы добраться до вершины. Идите направо и вниз по лестнице, потом вверх по следующей лестнице и далее вдоль потолка. Падайте на нижний этаж и идите направо, опять падайте и идите направо. Возьмите символ энергии слева внизу, пригнитесь и идите вправо, следуйте по тропе к огнемету. Идите влево до символа зонтика в проходе сверху. Воспользуйтесь трамплинами (два раза), доберитесь до прохода и возьмите энергетический символ и оружие-вспышку. Падайте обратно и идите влево до конца зала, затем прыгайте и включайте зонтик, чтобы опуститься на дно. Идите вправо ко второй лестнице, взбирайтесь вверх и хватайте символ тройного выстрела. Идите направо к следующей лестнице, поднимитесь по ней, идите все время направо и снова вниз. Идите направо и вверх по следующей лестнице, потом направо к символу ракеты. Идите вправо и вниз, затем влево к выходу.

Уровень 15-3 (красная грибообразная клякса с кляксочками): прыгайте вверх к первой лестнице, затем — направо за щитом и идите налево за тройным выстрелом. Поднимайтесь наверх и идите направо, воспользуйтесь первой же лестницей и, прыгнув в воздушный поток, поднимайтесь дальше. Во время подъема ищите большой пузырь, в него можно впрыгнуть. Отправляйтесь в нем наверх и двигайтесь влево, спускайтесь по лестнице, и найдете шляпу-вертолет и ракету. Снова поднимитесь по лестнице и используйте шляпу-вертолет у левой стены, чтобы подняться вверх и влево за символами одиночного выстрела и шляп-вертолетов. Затем идите направо и воспользуйтесь еще одним вертолетом, чтобы отправиться вправо и вверх (выше воздушного потока). Идите вниз по правой лестнице, затем поднимайтесь по ле-



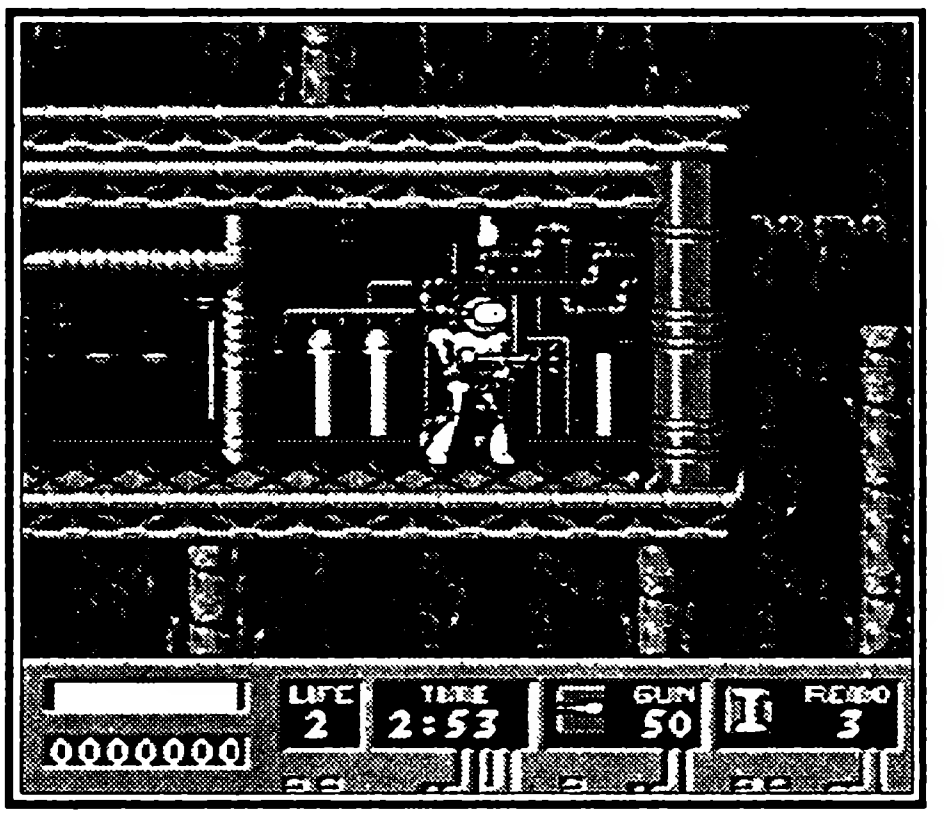
стницам к правому углу, чтобы взять символ вспышки. Отправляйтесь вниз и налево по лестницам, чтобы найти символы щита и одиночного выстрела. Идите направо и падайте, нажав и удерживая направление ↑, чтобы схватиться за веревку, затем идите налево и падайте еще раз, удерживая направление ↑, и опять хватайтесь за веревку. Двигайтесь направо и прыгайте в воздушный поток, который будет швырять вас из стороны в сторону, пока не бросит вперед. Из-за множества врагов можно включить щит, если есть. Идите в верхний левый угол, чтобы взять символ тройного выстрела, затем падайте вниз и, удерживая направление ↑, хватайтесь за веревку.



Падайте вправо и идите дальше направо. Прыгайте в пузырь и поднимайтесь за щитом, затем продолжайте подъем в правом направлении по ступенькам. Оказавшись на вершине, идите влево, чтобы добраться до уступа. Идите налево и прыгайте через рушащиеся платформы, затем идите по лестнице вверх и воспользуйтесь системами передвижения, чтобы оказаться на верхнем уступе слева (1-UP и энергетический символ). Идите обратно вниз по лестнице и прыгайте влево. Воспользуйтесь вертолетом и переберитесь через яму с лавой, затем отправляйся на пузыре в левый угол за энергетическим символом. Возвращайтесь наверх на правый уступ и берите символы зонтика и трамплина. Двигайтесь вниз и направо, чтобы получить энергию. Падайте вниз и поднимайтесь по лестнице к выходу.

Уровень 15-4 и последний босс!

Вначале двигайтесь как можно дальше влево и прыгайте, стреляя, вправо. Когда вертящийся волчком босс появляется вверху экрана, займите позицию под ним, включите щит и стреляйте прямо вверх из самого мощного оружия. Быстро стреляйте, когда он двигается по экрану. Когда его энергия станет равна нулю, он подзарядится и станет баллистической ракетой. Хватайте появляющиеся символы (особенно — энергии и щитов), включайте очередной щит и продолжайте стрельбу. Когда энергия босса исчерпается, он упадет на землю. Потом он начнет вибрировать, чтобы превратиться в осьминога с тремя щупальцами (триног?). Хватайте появляющиеся символы, включайте щит и становитесь в центр. Когда босс будет оказываться в центре экрана — стреляйте. Если вы будете хватать символы, у вас будет достаточно оружия и систем передвижения для победы. Победите — улетите с этой планеты на свидание!

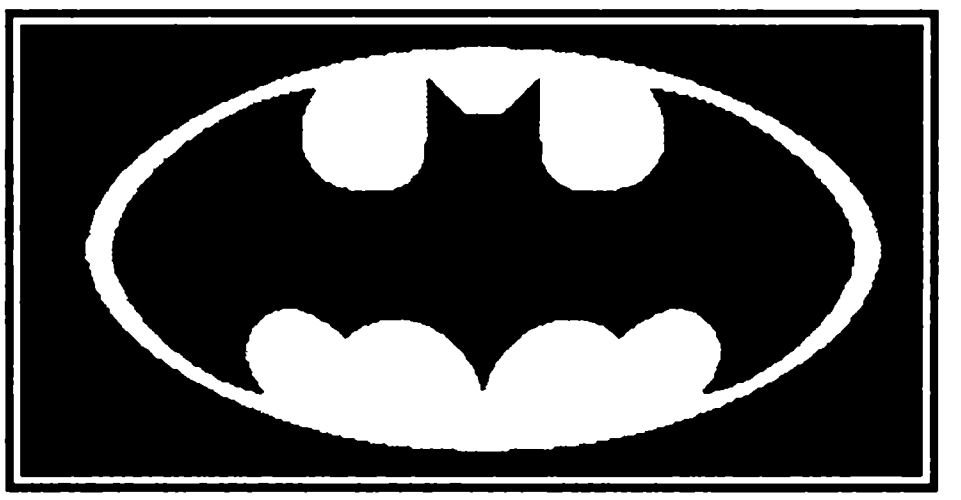


BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

БЭТМАН: МЕСТЬ ДЖОКЕРА

Sunsoft ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Очередная серия неимоверно известной классической саги о Бэтмане. Супергерою вновь придется сражаться за справедливость и спокойствие во всем мире. Вам придется пройти семь различных уровней, попутно разбираясь с плохими парнями.



Управление

A — Выстрел
B — Прыжок
C — Удар
Start — Пауза

Меню

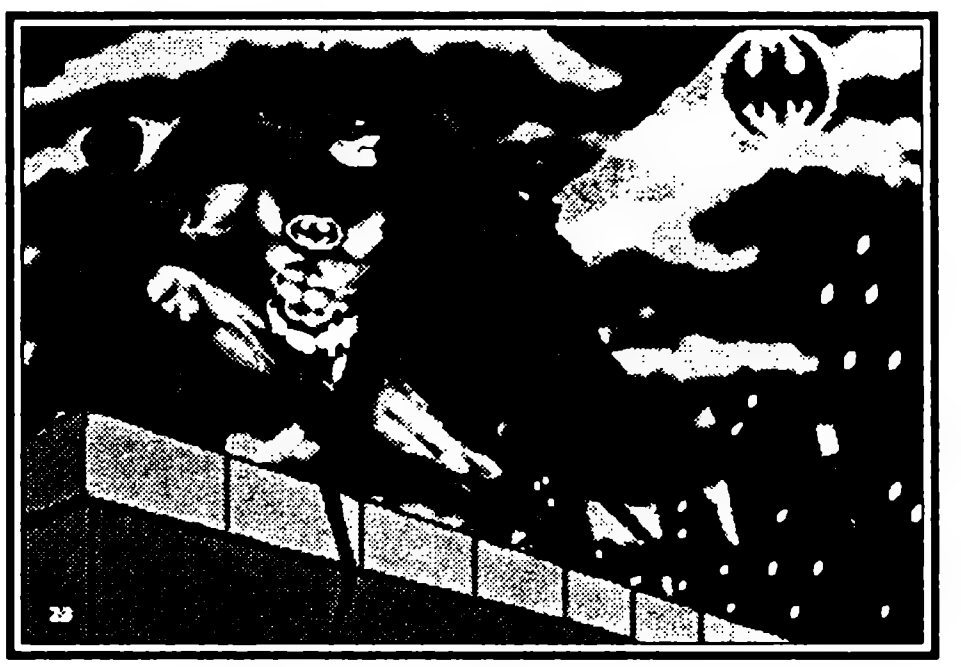
В стартовом меню вы сможете начать новую игру (New Game), ввести пароли (Passcode) и настроить игровые опции (Options). Выбор происходит при помощи кнопки Start.

Стратегия

Если вы стреляете, а затем прыгаете, учтите: реакция будет с небольшим запаздыванием, пока вы не нажмете на кнопку, указывающую направление прыжка. Не оставляйте Бэтмена долго стоять перед препятствием: он может, качнувшись вперед, попасть под лазерный луч или подвергнуться другой опасности. Нажмите кнопку ↓, когда остановились, и Бэтмен будет стоять как вкопанный.

Прохождение

Уровень 1-1



В соборе пустите в ход батаранги (икона B), чтобы уничтожить вражеских убийц, стоящих на выступах. Прежде чем выйти из собора, подберите «акустический анализатор» (икона N), находящийся на самом верху. Есть 2 способа прохождения 3 статуй, что ждут вас на последнем этапе этого уровня: можно, осторожно подобравшись к ним, разрушить их с помощью нейтрализатора, либо, подобравшись к пьедесталам статуй, расстрелять их прежде, чем они разделаются с вами.

Уровень 1-2

Оставайтесь у левого края экрана, чтобы избежать бомб цеппелина, и пустите в ход нейтрализатор, чтобы очистить себе дорогу.

Уровень 1-3

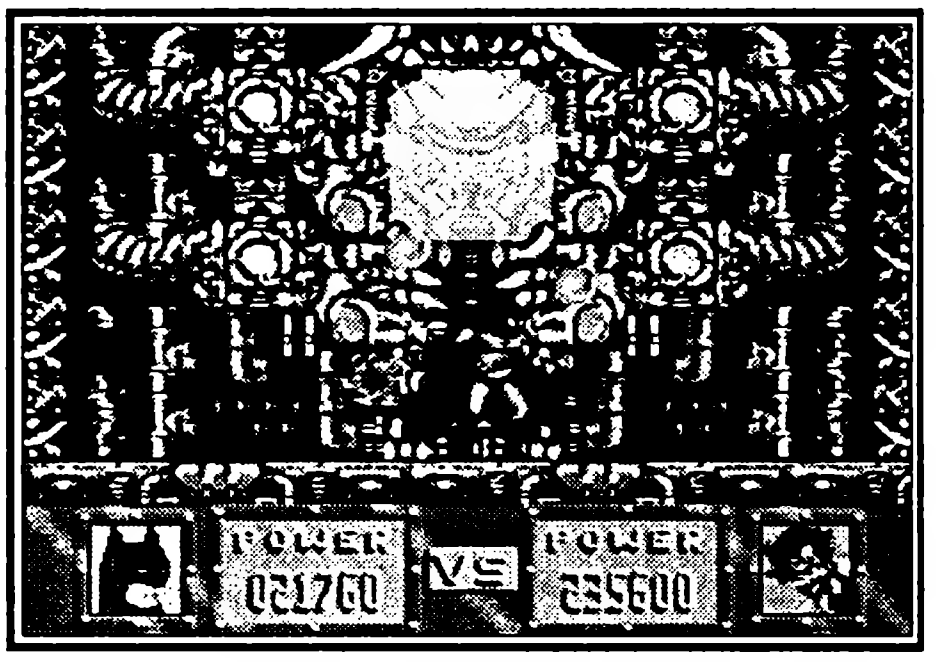
На этом уровне крайне опасен Ас-Бомбардировщик. Оставайтесь в левой стороне экрана и издали обстреливайте его. Когда он атакует, перебегайте на другую сторону экрана. Вы не можете ни перепрыгивать пули, ни нырять под них. Скольжение — единственный способ избежать их. Когда он воспользуется своей рацией, появятся три летающих робота. Если вы находитесь в левой части экрана, то выстрелите в робота над вами и дальше обстреливайте Бомбардировщик, пока его не охватит пламя.

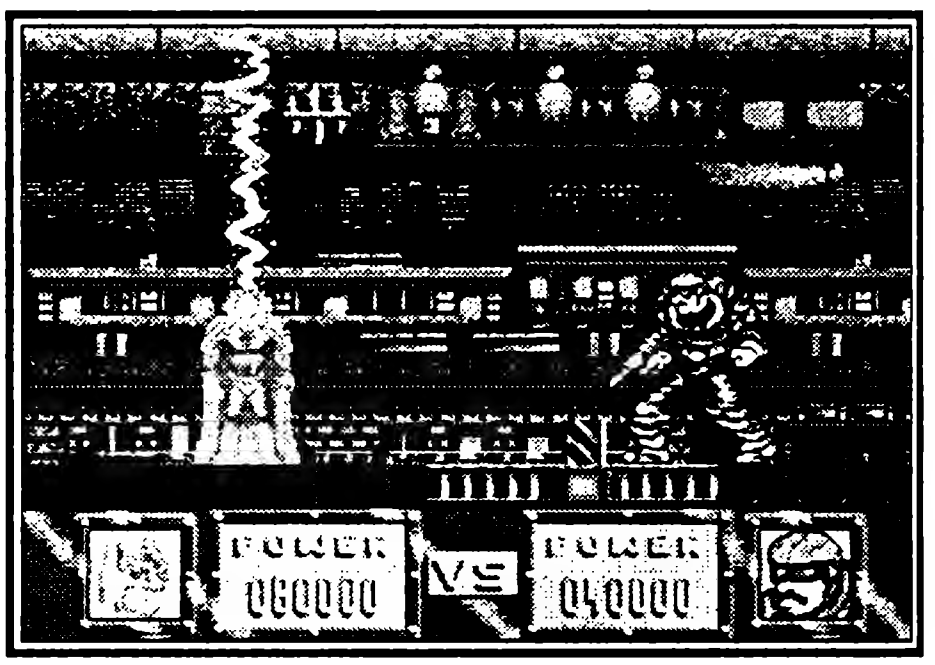
Уровень 2-1

Возьмите батаранг и держите его наготове, так как он понадобится при встрече с летающими врагами и двумя головорезами, на последнем этапе этого уровня. Будьте осторожны, когда прыгаете по движущимся опорам. Вам придется наклониться, чтобы пробраться под стеной, находящейся над последней опорой. Уровень 2-2:

Оставайтесь на краю экрана слева и используйте батаранги (икона B) для уничтожения врагов. Двигайтесь вверх-вниз, чтобы избежать шипастых шаров. Уровень 3-1:

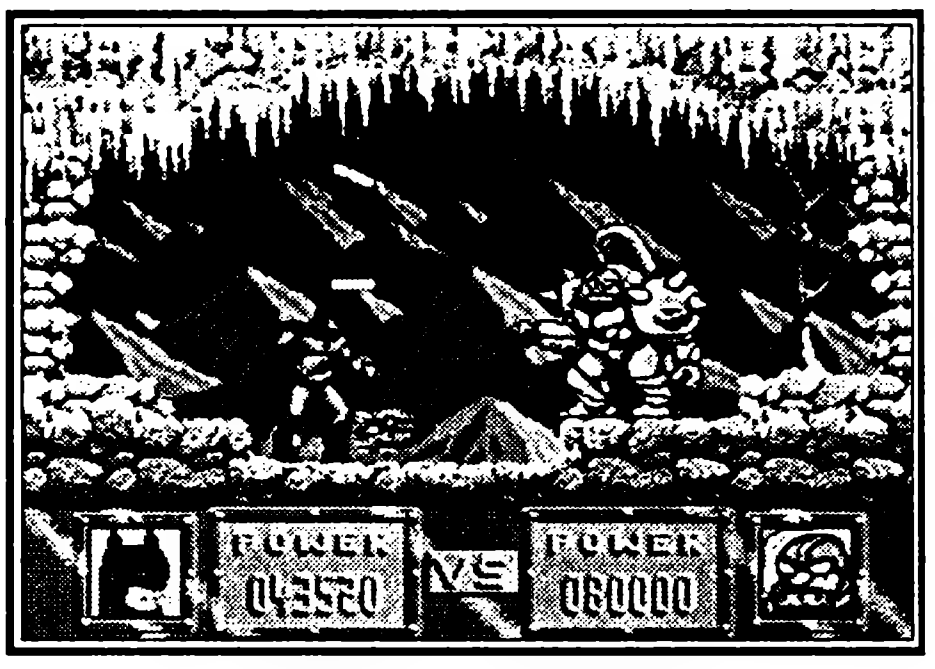
Чтобы избежать попадания в вас ракет, услышав их звук, бегите влево. Уничтожение «плохих парней» — один меткий выстрел из арбалета. Осторожно на мостах — в них есть дыры, а стоять можно только на бревнах.





Уровень 3-2

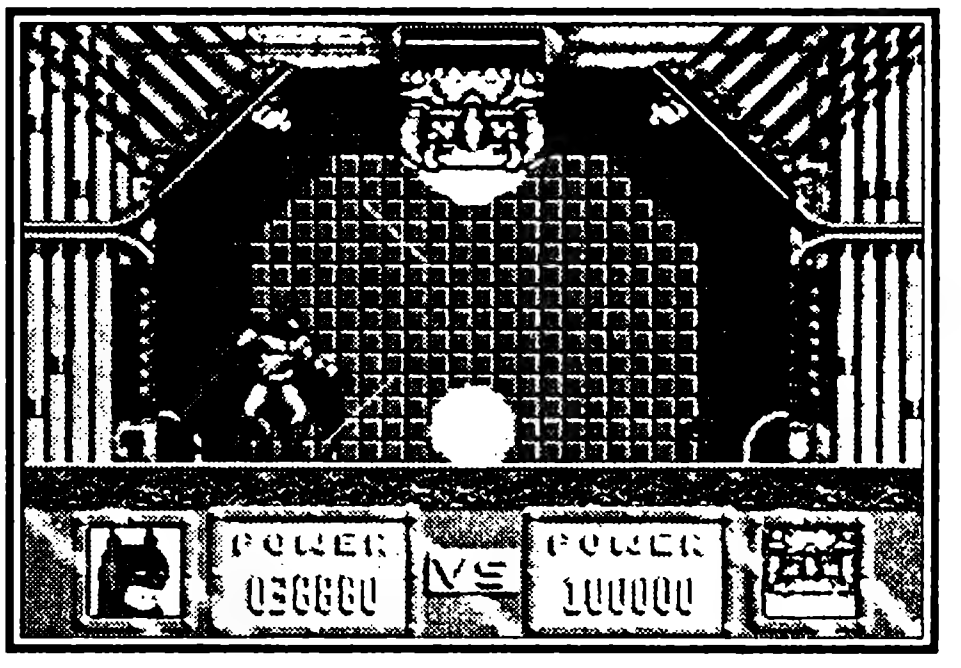
Первый этап — темно-серые камни, находящиеся в пещере. Они падают, как только вы приблизитесь к ним. Поэтому держитесь левой стороны. Возьмите арбалет — для защиты в пещере и против противника на следующем уровне. В конце уровня есть уступы, с которых нужно не спрыгивать, а сходить. Нужно скоординироваться или попадете на пики. Вы должны взойти на плавучую платформу на последнем этапе этого уровня.



Уровень 3-3

В начале сражения прыгайте на уступ с самого левого края экрана. В вас попадет луч из лазера Майндроида. Стреляйте в него, когда он летит на вас. Когда он приземлится,

перепрыгните через него и двигайтесь на ближайший к правому краю экрана уступ. Обернитесь и стреляйте в Майндроида, пока он не приземлится, и снова перепрыгните через него. Повторять, пока он не взорвется.

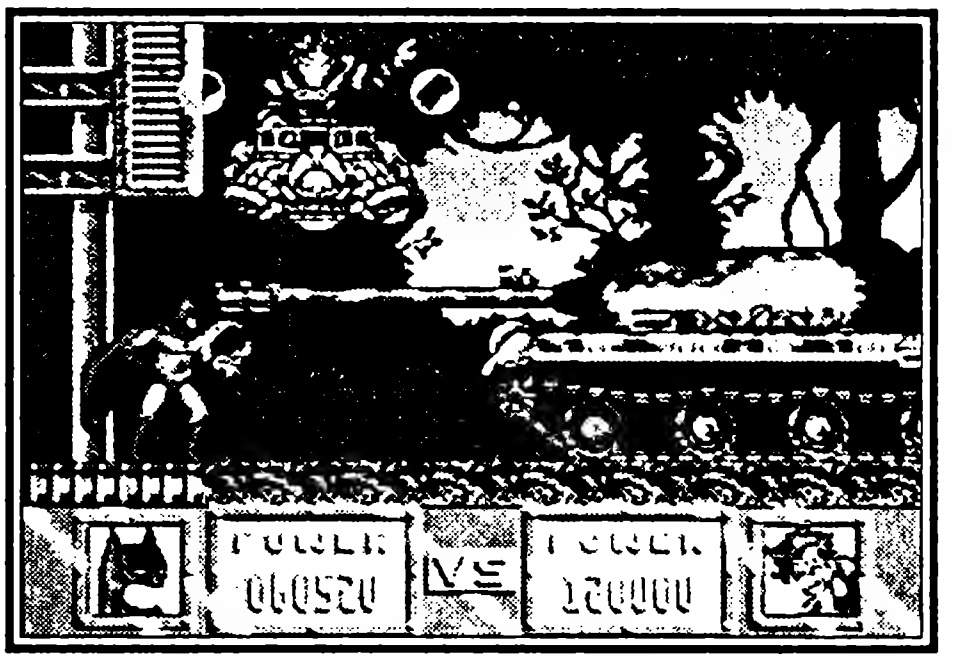


Уровень 4-1

Подстрелите больше летающих врагов. За каждого летуна вы получите по энергетической капсуле.

Уровень 4-2

Держать наготове батаранг (икона B). Он понадобится и на уровне 4-3. Есть 2 движущихся подъемника. На первом — стоя на среднем уступе, уворачивайтесь от пуль. 2 головореза (справа и слева) спрыгнут на подъемник. Перепрыгните через их пули и ответьте огнем. На втором подъемнике идите вправо, не попадая под пули. Вас будут атаковать еще двое (слева и справа).



Уровень 4-3

Идите к левому краю экрана, повернитесь направо и используйте батаранг быстрее. Если его нет, нужно прыгать и стрелять, чтобы попасть в CPU наверху экрана. Стоя у левого края экрана, можно избежать попадания стреляющих лазеров. С двух сторон атакуют роботы. Они же отвлекут ваш батаранг.

Уровень 5-1

Нужно запомнить, где ныряльщики выскакивают из воды, и взять батаранг (икона B). Вы сможете обстреливать все. Пригибайтесь, чтобы избежать пуль.

Уровень 5-2

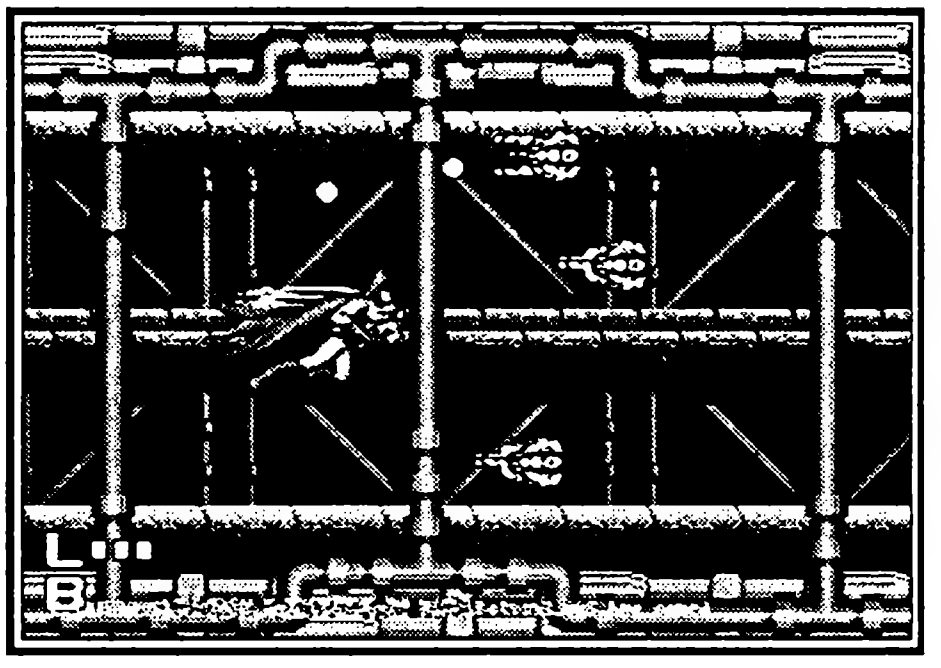
Оставайтесь с батарангом (икона B) у левого края экрана. Стреляйте быстрее. Для избежания огня двигайтесь вверх или вниз.

Уровень 6-1

Возьмите арбалет (икона C). Нужно пройти мимо лазерных лучей, поджидающих вас на полпути. Серебряные опоры (после лазеров) обвалятся, если к ним прикоснуться. Не останавливаться. Нужно взять батаранг (икона C) перед уровнем 6-2.

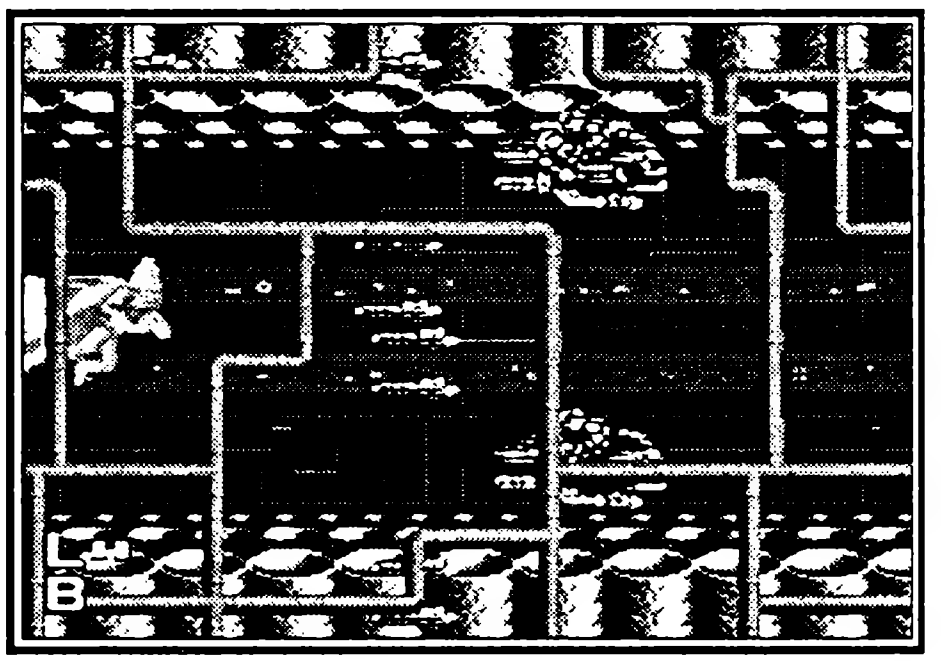
Уровень 6-2

Идите медленно влево, чтобы оказаться справа от сумасшедшего гранатометчика. Убейте его батарангом, когда он вылезет из танка, затем прыгайте через шипастые шары, падающие на землю.



Уровень 6-3

Джокер летает по экрану и быстро сбрасывает бомбы. Оставайтесь на левой стороне экрана и применяйте батаранг, уворачиваясь от бомб. Если нет батаранга, то нужно прыгать и стрелять или вернуться на уровень 6-1 и подготовиться.

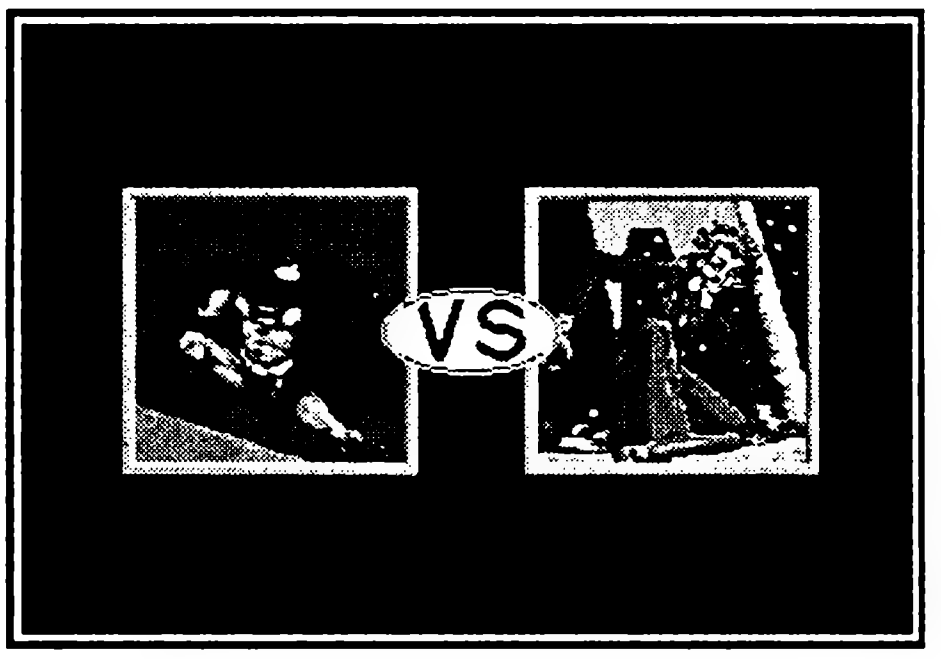


Уровень 7-1

Первый этап — атакуют 4 шеренги роботов. 3 шеренги пройдут мимо, но четвертой, спускающейся с верхней части экрана, нужно избежать. Замрите на месте, пока они не пройдут. Перед 7-2 вооружитесь арбалетом (икона С).

Уровень 7-2

Прыгайте и стреляйте в щит в центре экрана, где появляются голубые колеса. Затем, под дырами на левой стороне экрана, бегите влево, когда огненные шары появятся из дыр (из щита — еще 3 колеса). Перепрыгивайте через них, добираясь до левого края экрана, бегайте и стреляйте в щит, пока он не взорвется. Встаньте в дюйме от левого края экрана и ждите четырех огненных шаров, выстрелянных Джокером. Бегите влево, перепрыгивая через них, и стреляйте в Джокера. Лучше выстрелить 3-4 раза. Потом — назад, к левой части экрана, и ждать выстрелов. Теперь выстрелы — 4 огненных шара и 2 голубых колеса. Бегите к левому краю экрана, перепрыгнув через огненные шары и пригибаясь от колес. Прыгните и выстрелите в Джокера один раз и приготовьтесь перепрыгивать через 4 огненных шара. Джокер повторит действия. Стреляйте и уворачивайтесь, пока он не взорвется.



BATTLETECH

ТЕХНОВОЙНА

Imagesoft/Extreme ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Очень динамичная, увлекательная и азартная стрелялка, в которой вы управляете боевым роботом, оснащенным различными видами мощнейшего оружия. В ходе игры вам предстоит пройти пять огромных уровней, выполнить десятки миссий и уничтожить просто невообразимое количество вражеской техники.

Игра для различных возрастов, особенно понравится фанатам известной вертолетной серии («Desert Strike», «Jungle Strike» и т.д.).

Управление

A,B,C — стрельба из различных орудий
Start — режим радара

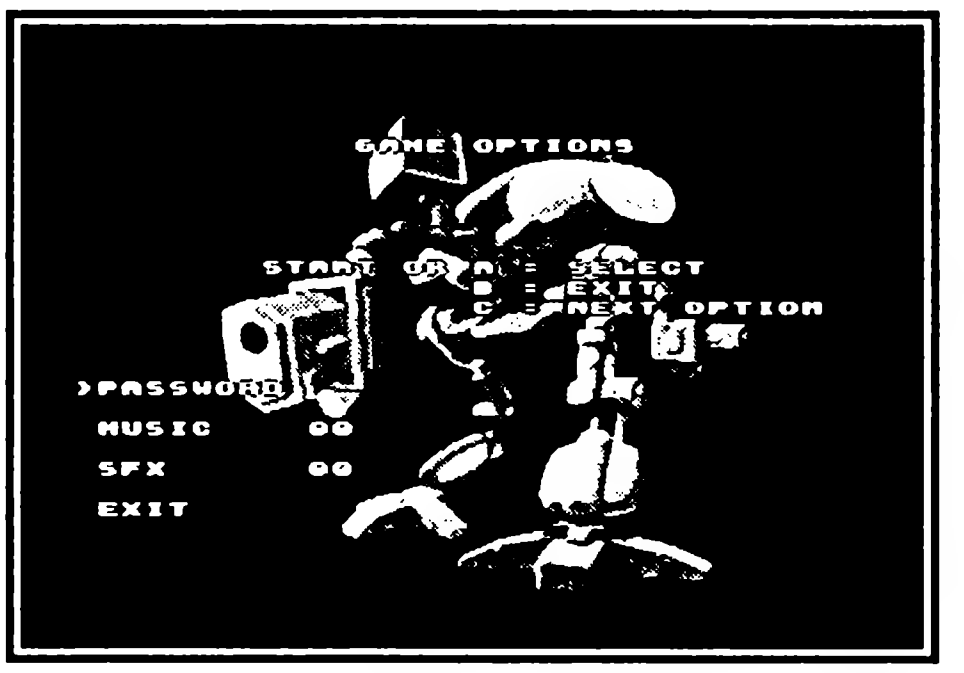
Если в режиме радара нажать кнопку B, то появится меню статуса, где можно узнать свой ранг, количество жизней, процент причиненного ущерба, а также количество уничтоженных зданий и вражеской техники.

При нажатии в режиме радара кнопки C появится ваше текущее задание.

Если при движении нажать и не отпускать кнопку стрельбы (любую), то панель управления (Direction Pad) позволяет вам управлять туловищем робота (при этом он будет двигаться в прежнем направлении).

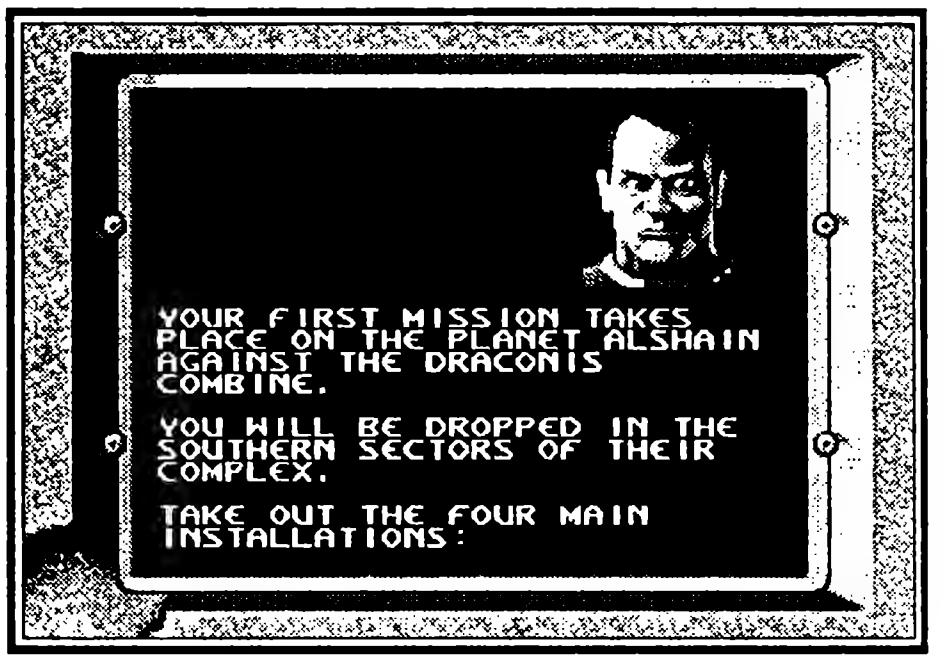
Меню

После коротенькой заставки вашему взору предстанут три пункта меню. В опциях вы сможете прослушать музыку и звуки игры, а также набрать пароль. При выборе пункта Dual Start (игра вдвоем) вы можете сыграть в эту замечательную игру вместе с другом, при этом один из игроков будет управлять туловищем и оружием, а второй — руководить перемещением робота, т. е. управлять ногами. На мой взгляд, весьма оригинально придумано. Обязательно попробуйте поиграть с другом — получите массу удовольствия. Ну, а пока ваш товарищ еще не пришел, вполне можно поиграть и одному — выбирайте первый пункт меню: 1P Start (одиночная игра), и вперед.



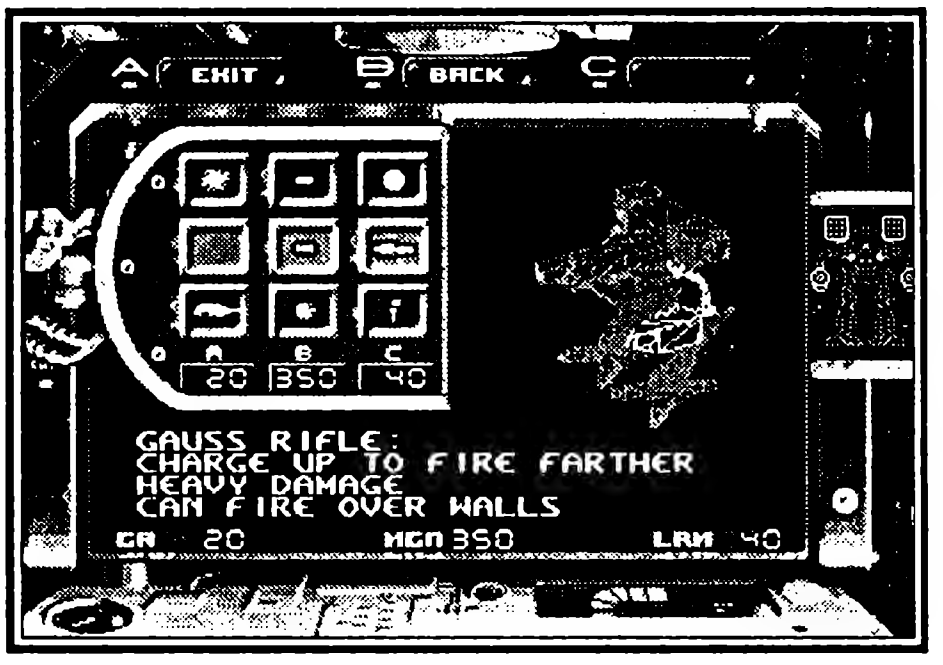
После выбора этого пункта появится такой странный зеленый мужик (судя по всему, ваш командир), который достаточно подробно проинформирует вас о предстоящей миссии. После того как командир исчезнет (к несчастью, не насовсем), появит-

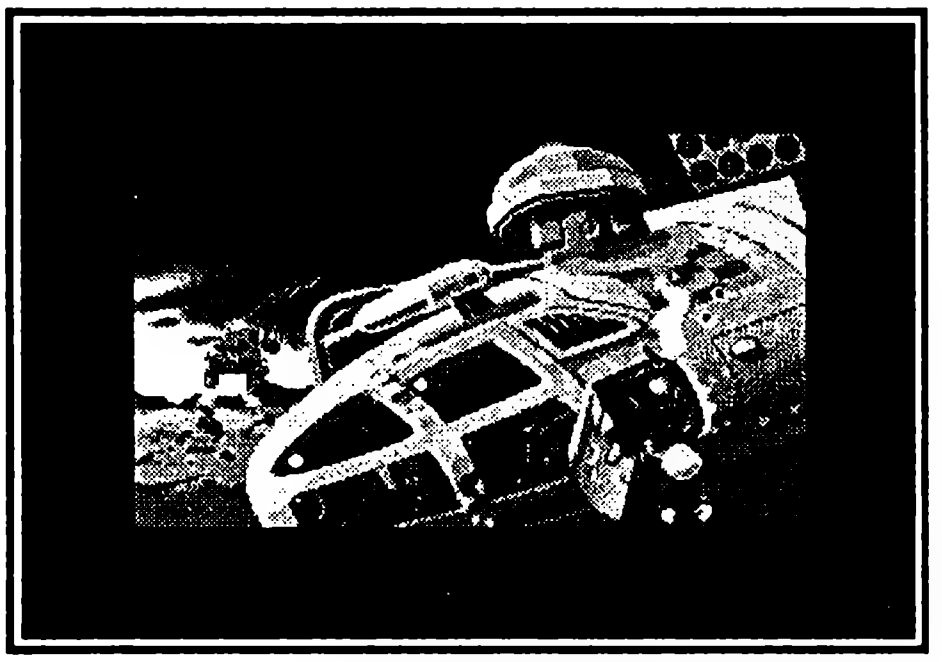
ся экран выбора оружия. Здесь вы можете выбрать место расположения и вид оружия: первый столбик — оружие левой руки, средний — оружие центральной части робота и правый — оружие правой руки (стрелять: кнопки A, B и C, соответственно). Всего в арсенале девять видов оружия, так что пробуйте, экспериментируйте, в общем, выбирайте себе по вкусу.



Описание оружия

1. **Particle Projection Cannon** (плазменная пушка)
— Мощность зависит от продолжительности нажатия кнопки стрельбы
— При слишком долгом нажатии взрывается и повреждает робота
— Через стены не перелетает
— Максимальное количество зарядов 10
2. **Gauss Rifle** (винтовка Гаусса)
— Большая мощность
— Дальность полета зависит от продолжительности нажатия на кнопку
— Перелетает через стены
— Максимальное количество зарядов 20
3. **Arrow VI** (самонаводящаяся ракета)
— Средняя мощность
— Самонаводящееся на ближайшего противника
— Перелетает через стены
— Максимальное количество зарядов 10
4. **Large Laser** (тяжелый лазер)
— Большая мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Средний радиус действия
— Максимальное количество зарядов 100
5. **Machine Gun** (пулемет)
— Малая мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Высокая скорострельность
— Максимальное количество зарядов 350
6. **Auto Cannon /S** (автоматическая пушка)
— Средняя мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Средняя скорострельность
— Максимальное количество зарядов 150



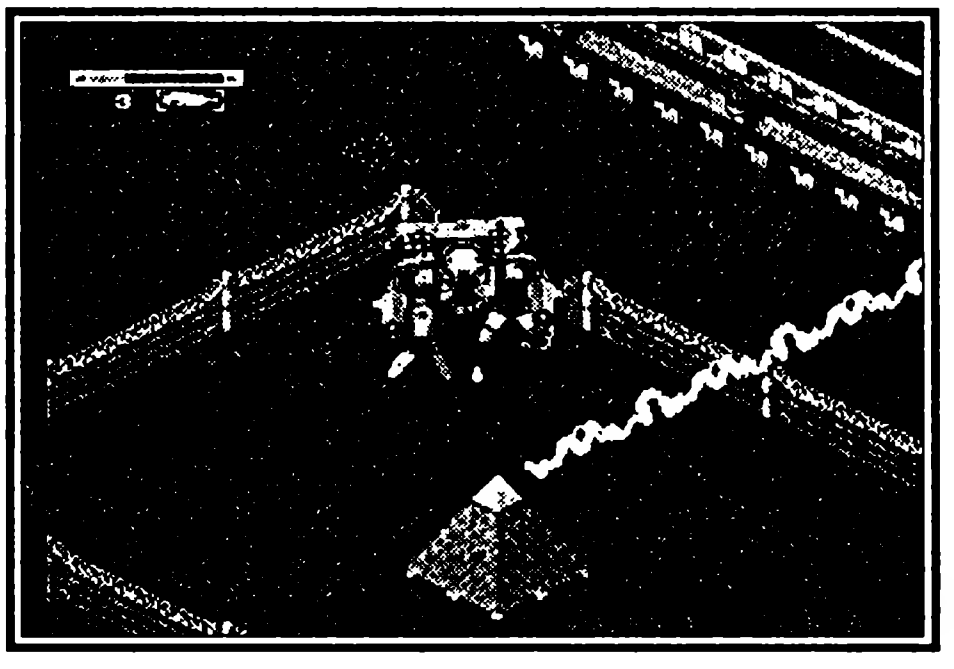


7. **Inferno Short Range Missile** (огнемет небольшого диапазона)
— Средняя мощность
— Оставляет горящие осколки на земле
— Максимальное количество зарядов 70
8. **Long Range Missile 20** (ракета большой дальности)
— Средняя мощность
— Немного самонаводящаяся
— Максимальное количество зарядов 40
9. **Thunder Mine Field** (мина типа «Гром»)
— Большая мощность
— Взрывается через две секунды
— Максимальное количество зарядов 50

Прохождение

1. Планета Alshain (Алшаин)

Слева от вас находятся небольшие запасы боеприпасов и энергии, но сразу их брать нет смысла, т.к. вначале ваши показатели на максимуме, поэтому лучше вернуться сюда позже. Это относится и ко всем предметам, остающимся после уничтожения зданий и вражеских роботов.



Первым делом вам нужно уничтожить 7 радаров, расположенных справа от места высадки (на радаре они обведены красным кругом). Будьте осторожны: вокруг них минное поле.

После расправы с радарами идите вверх. Там вам следует развалить четыре здания, похожих на палатки, и радар между ними.

Далее следуйте на северо-запад и уничтожьте шесть зданий с буквой «H».

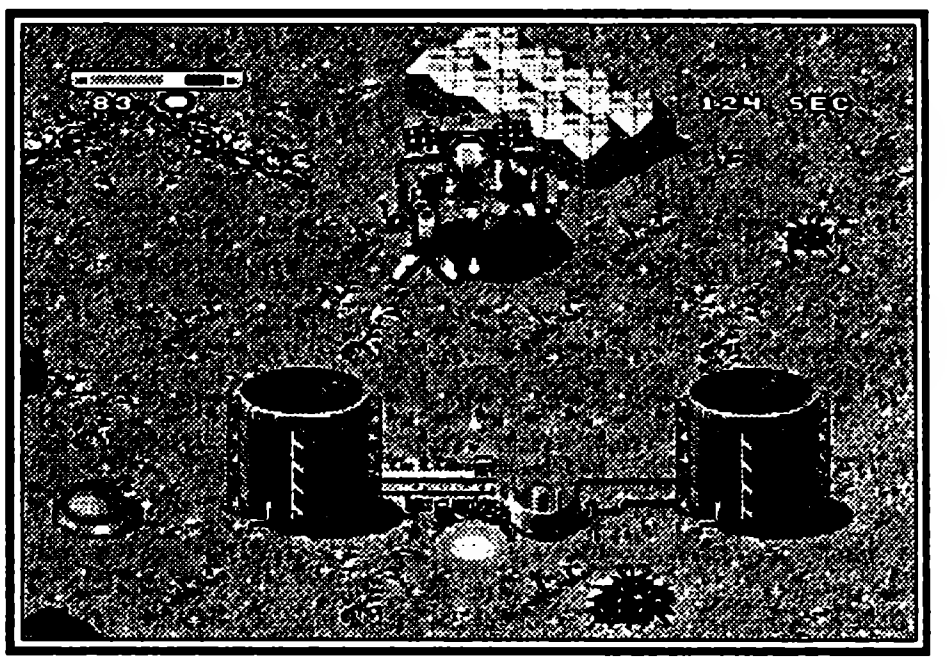
Затем, когда от хлипких строений останется лишь куча камней, идите на север (вверх). Там будет стоять здание, похожее на пирамиду, причем охранять ее будут весьма неплохо. Когда вы, наконец, прорветесь через толпу агрессивной вражеской техники и развалите пирамиду (которая на самом деле является тюрьмой), к вам навстречу выбежит заключенный, называющий себя Star Commander»ом. Он сообщит, что может открыть ворота на секретную вражескую базу, но попасть к воротам ему мешает силовое поле.

Для разрушения силового поля нужно разломать четыре генератора. Благо здесь рядом: двигайтесь направо от тюрьмы и уничтожьте четыре пирамиды, которые расположены вдоль стены базы (пользуйтесь радаром — не заблудитесь). Когда вы справитесь с этими незатейливыми конструкциями, подойдите к воротам в базу (они хорошо видны на радаре) и бывший заключенный незамедлительно их откроет. Задание очень «простое» — сровнять эту базу с землей (в смысле, уничтожить на ней все, что стоит и бегает). Когда вы, наконец, справитесь с этой задачей, появится ваш командир, поздравит вас с успешным выполнением миссии, повысит вам звание и отправит на новое задание.

2. Планета Satalice (Саталис)

Итак, вас высадили на планете-пустыне. Старайтесь не наступать на полосы лавы и кратеры — это плохо отразится на состоянии вашего робота.

Первым вашим заданием будет нахождение и уничтожение двух станций, с которых запускают спутники, причем сделать это следует быстро, за 150 секунд (время, отведенное вам на выполнение этого задания, показано в правом верхнем углу экрана). Как только вас высадили, немедленно отправляйтесь на юго-восток, пройдя немного, поверните на юг и пройдите по каньону. Держитесь левой (от робота) стороны. Выйдя из каньона, включите радар, и в правом нижнем углу увидите первую цель (она обведена красным кругом). Разделавшись с первой целью, двигайтесь на северо-восток до тех пор, пока не дойдете до границы уровня. Упершись в стену, поворачивайте на север, и в правом верхнем углу увидите вторую цель.



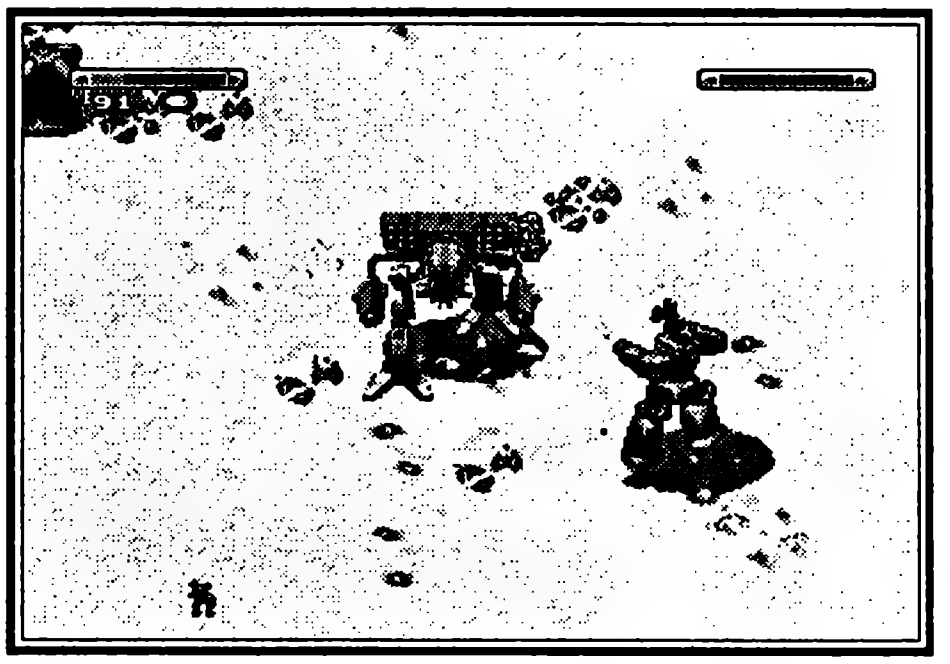
Следующим заданием будет уничтожение вспомогательных заводов. Они равномерно разбросаны по всей планете, пользуясь радаром, вам будет не сложно их найти (кстати, их восемь штук). Но не трогайте пока главный завод (он такой большой и находится в центре уровня).

После уничтожения восьми вспомогательных заводов с чистой совестью можете разнести главный. Когда шум взрывов утихнет, появится ваш командир с очередным заданием.

3. Планета Ridderkerk (Риддеркерк)

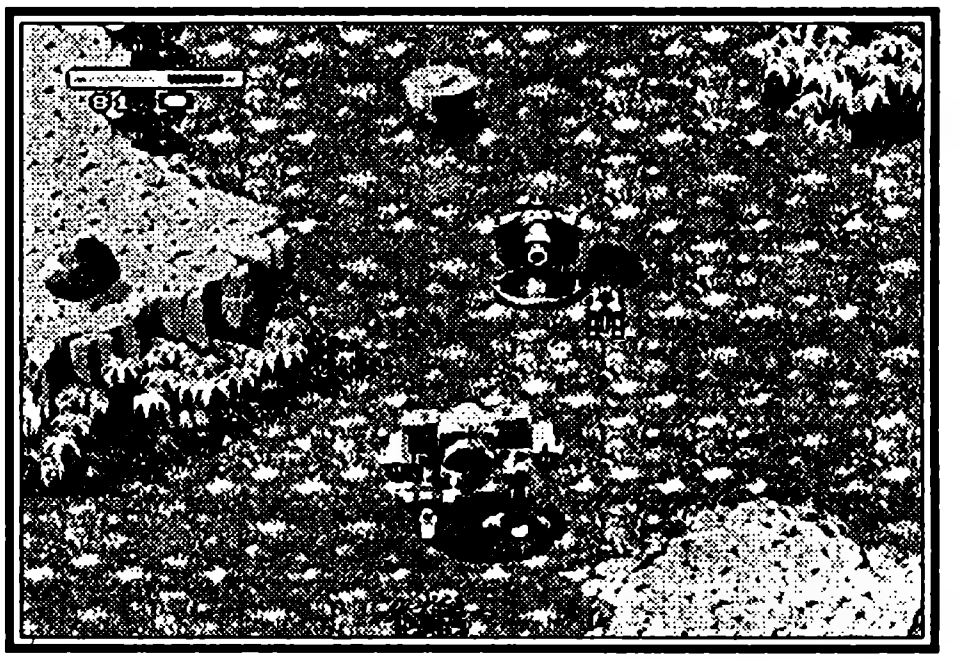
Как говорится, «из огня, да в полымя». На сей раз нелегкая судьбинушка забросила вас на ледяную планету, а тут еще и радар не работает...

Двигайтесь вдоль правой стены, пока не дойдете до входа на своеобразный «каток». «Проскользите» его до конца и уничтожьте первый из пяти радаров, блокирующих ваш собственный. Выйдя с «катка», поверните налево и идите строго вверх. В конце узенького коридорчика вы обнаружите второй радар. Продолжайте движение вверх, и в конце «коридорчика» сверните чуть-чуть направо, и увидите третий радар. Затем идите налево вдоль верхней границы уровня. Когда вы упретесь в стену, то обнаружите, что внизу есть вход на еще один «каток», в конце которого четвертый радар. Выйдя с катка, двигайтесь направо вдоль стены и, пройдя немного вниз, увидите очередной «каток», где и находится последний радар. Теперь, наконец, вы смо-



жете воспользоваться картой. Включив свой радар, справа вы увидите огромное скопление вражеских объектов. Выйдя с «катка», идите прямо (туда, где на радаре стена мигает красным), уткнувшись в стену, пробейте в ней проход и уничтожьте там все. Справившись с этой нелегкой задачей, отправляйтесь в правый верхний угол (туда, где был третий радар) и спускайтесь по льду. Последним заданием на этом уровне будет уничтожение главной базы, которая находится в конце спуска.

4. Планета Avon (Эвон)



Первым заданием на этой планете будет сбор четырех компонентов супертоплива. Первая часть находится слева от места высадки, но ее следует брать в последнюю очередь (а то не успеете добежать). Так что сначала соберите три компонента, которые находятся в центре уровня, вверху в центре и в правом верхнем углу. Кстати, по дороге встречаются минные поля, так что будьте внимательны! После того, как вы соберете три компонента, возвращайтесь к первому, берите его и очень быстро (у вас 30 секунд) несите все к стальным дверям, которые находятся слева от последнего компонента, который вы взяли. Отойдите от дверей, чтобы вас не задело взрывом. Затем пройдите в ворота и как обычно разрушьте там все. После этого ваша миссия на этой планете завершена.

5. Планета Swamp (Свомп)

В начале миссии у вас снова не работает радар, так что вам нужно взорвать две штуки, которые не дают ему работать. Итак, идем вверх, пока дорога не сузится к левому краю (там еще растет одинокое «дерево» посреди дороги). От «дерева» двигаемся влево, обходим небольшой «островок» зелени и идем строго на запад. Затем нужно зайти в небольшой проход, спуститься по «коридорчику» вниз, где будет стоять первая из двух штук, «забивающих» ваш радар. Расправившись с ней, выйдите тем же способом и от выхода из «коридорчика» идите вниз, вдоль правой (от робота) стены. Заверните в первый же проход. Там будет стоять вторая штука, и когда вы уничтожите ее, ваш радар снова заработает. После этого вам нужно собрать 9 контейнеров, которые находятся в зданиях, на радаре обведенных в красный кружок. Справившись с этим весьма нелегким заданием, приготовьтесь к финальной схватке с большим роботом. Выберите место схватки так, чтобы рядом не было болота (т.к. оно замедляет движение), и не стойте на одном месте, побольше двигайтесь — вот секрет победы над боссом. Это последняя миссия игры.

Концовка в игре, к сожалению, отсутствует.

BLADES OF VENGEANCE

КЛИНКИ ВОЗМЕЗДИЯ

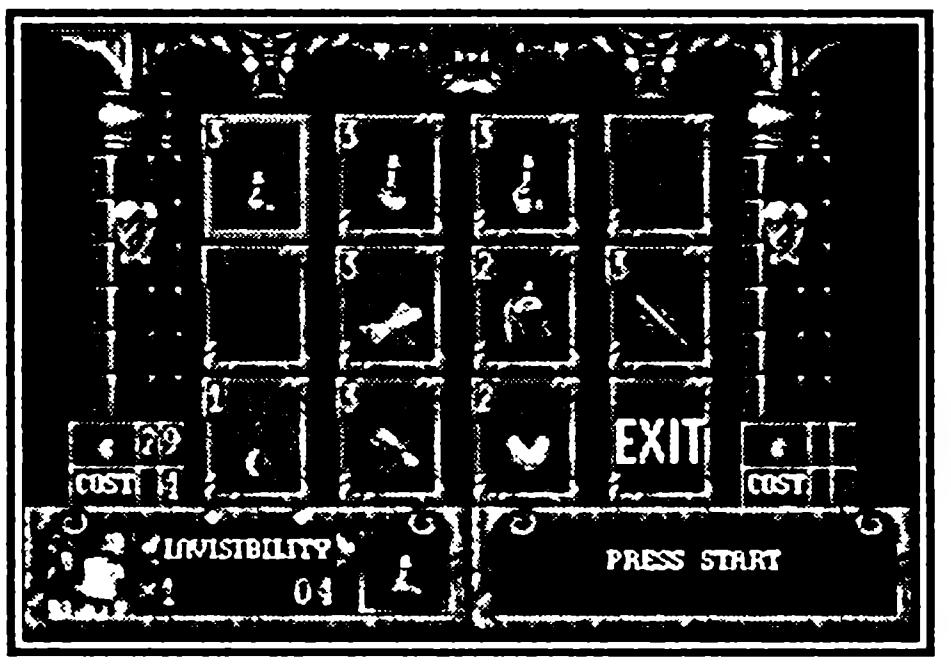
Electronic Arts ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Извечная борьба Добра и Зла... Чтобы остановить несметные легионы Тьмы, были выбраны три лучших воина земли.

В начале игры вы можете выбрать одного из трех персонажей: амазонку, рыцаря или колдуна. У каждого — свое соотношение параметров сила — скорость — выносливость, так что выбирайте себе героя по вкусу и вперед, а то нечисть уже заждалась.

Управление

Удар — кнопка B.
Удар сверху — ↑ + кнопка B.
Прыжок — кнопка C.
Высокий прыжок — кнопка C, кнопка B.
Блок — ↓.
Выбор возможностей и функций — Start, ↑.
Исполнение выбранной функции — кнопка A (выйдя из режима паузы).
Обзор — Start, кнопка C.
Войти в дверцу — ↑.



Магазины

После прохождения каждого уровня вы автоматически оказываетесь в магазине. Здесь вы можете потратить заработанное потом (вашим) и кровью (в основном, чужой) серебро. После первого уровня выбор в магазине, прямо скажем, небольшой — всего несколько наименований предметов, которые и так в изобилии лежат на уровне. Так что если вы остро не нуждаетесь в предметах, то лучше немного поэкономить. На более нужные, хотя и более дорогие предметы. Например, после третьего уровня у вас появится возможность приобрести доспехи, которые нельзя найти на уровне.

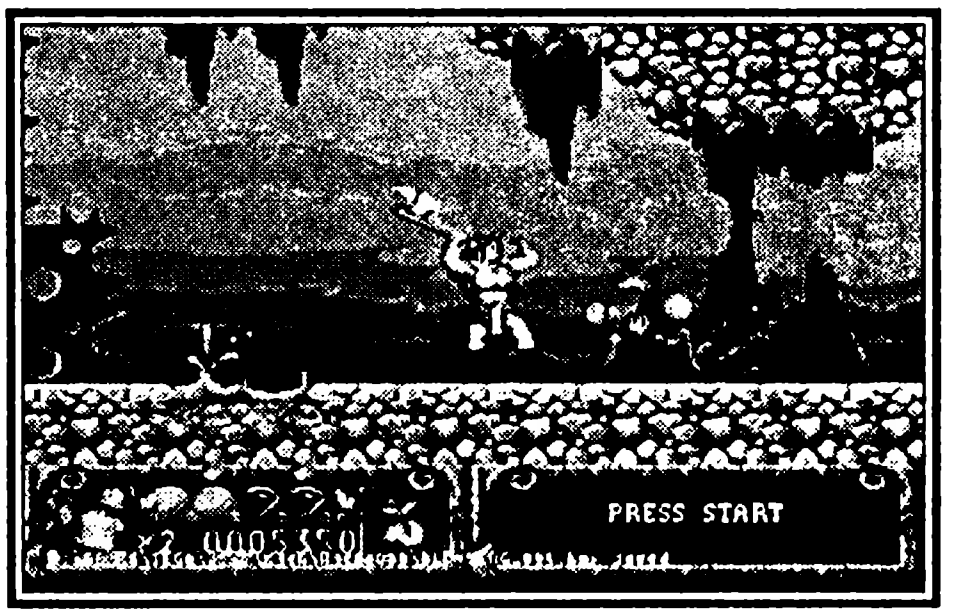
Полезные предметы

Invisibility (Невидимость) — делает вас временно невидимым для врагов.
Healing (Лекарство) — Восстанавливает энергию.
Force Field (Силовое поле) — делает вас временно неуязвимым для атак врагов.
Blast (Заклинание взрыва) — поражает всех врагов на экране.
Strenght (Сила) — увеличивает мощность ударов.
Midas (Кольцо Мидаса) — уничтожает врага, при этом после него остается какой-нибудь полезный предмет.
Transform (Превращение) — превращает врага в его более слабый вариант.
Gas Potion (Антидот) — позволяет некоторое время находиться в ядовитом тумане без вреда для здоровья.
Armour (Доспехи) — увеличивают стойкость героя к атакам противника.
Extra Life (Дополнительная жизнь) — в комментариях не нуждается.
Silver (Серебро) — за него можно покупать вещи в магазине.

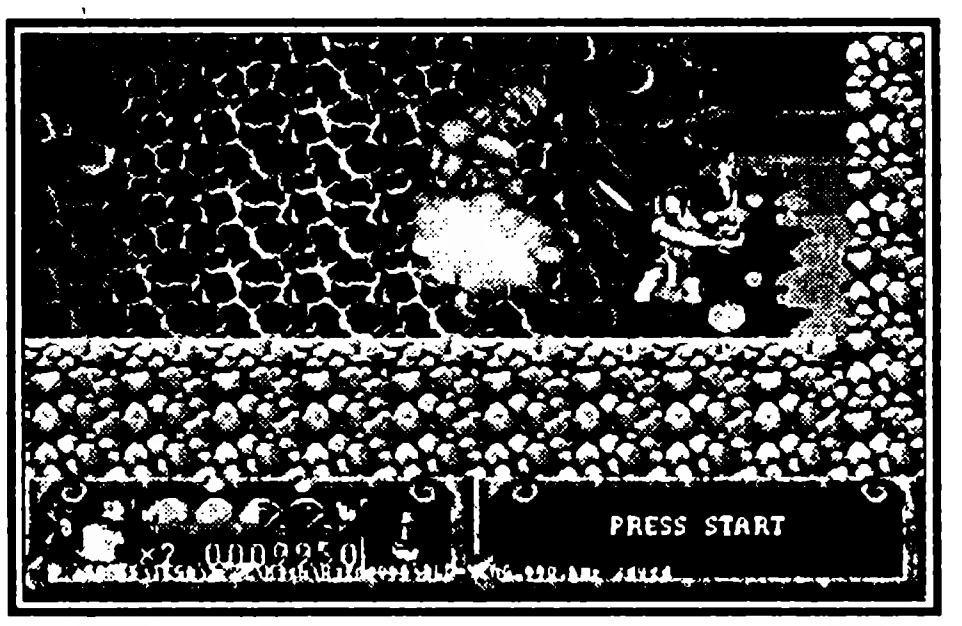
Прохождение

Здесь дается прохождение за рыцаря. Но оно так же подойдет при прохождении и другими персонажами.

Первый уровень

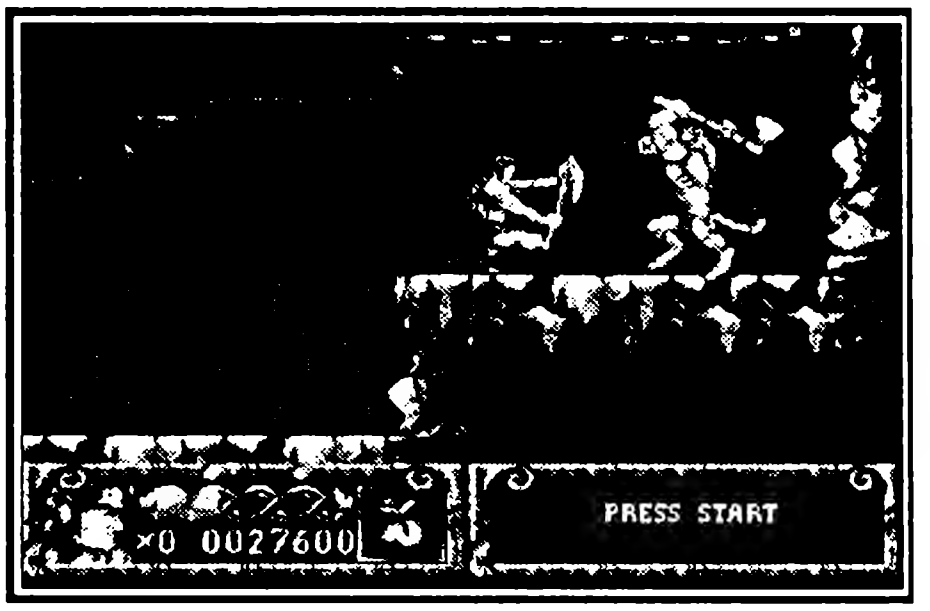


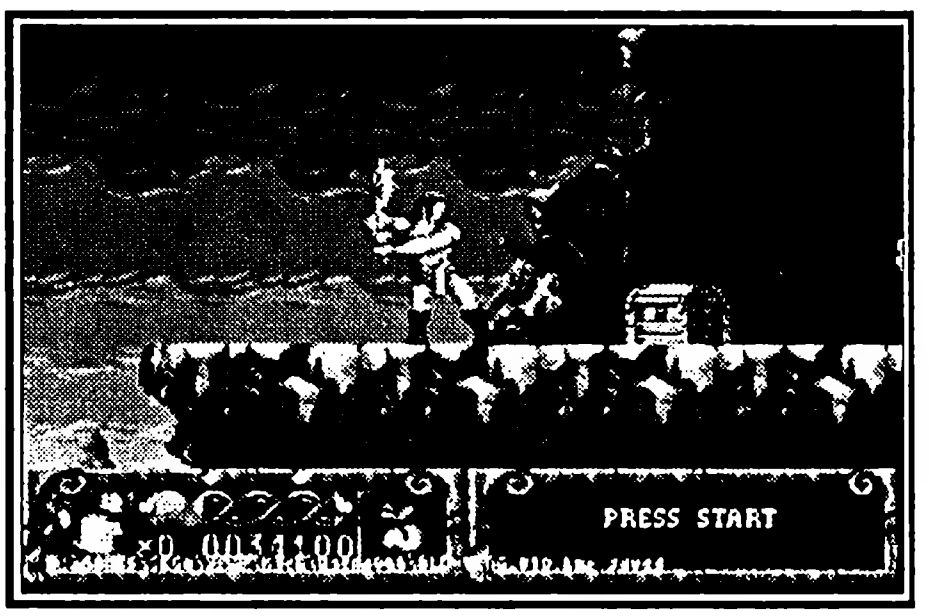
В начале идите вперед и упадите вниз с мостика (он под вами обвалится). Затем идите влево и прыгните в стену (вы через нее пройдете), внизу возьмите лекарство (оно лежит в ящике) и идите вправо. Дойдя до стены, подпрыгните и, взобравшись наверх, зайдите в дверку (в ней будет лежать серебро). Далее идите вправо, спуститесь по ступенькам и встаньте на край обрыва, перед лавой. После землетрясения крайняя часть утеса отколется, и вы поплывете на ней. Плывите сидя, вставая, чтобы уничтожить круглые «глазки». После того, как вы проплывете два небольших островка, приготовьтесь к тому, что вас подбросит вверх. Вверху справа вы увидите островок с сундуком, спрыгните на него и возьмите в сундуке три колбочки. Далёе спрыгните вправо и поднимитесь по ступенькам. В одном из двух огненных монстров находится колбочка с лекарством. Снова спуститесь и пройдите по обрушивающемуся мосту (используйте прыжок, чтобы не упасть с него). Снова поднимитесь и, когда будете спускаться, прыгайте на небольшую кочку и далее вверх. Забравшись, пройдите по еще одному ненадежному мостику и прыгните сквозь стену за ним. Уложите мужика с мечом и возьмите в сундуке серебро. Затем еще раз прыгните сквозь стену и возьмите улучшатель оружия (оно становиться мощнее). Вернитесь и спуститесь вниз (не прыгайте с мостика, так как прыжки с большой высоты отрицательно влияют на здоровье героя). Следуйте влево и в конце зайдите в дверцу. В следующей части уровня идите вперед, пробираясь через лаву. Когда, наконец, доберетесь до твердой поверхности, идите вниз и возьмите сундучок с полезными предметами. Далее поднимитесь наверх и идите все время вправо, пока не увидите дверь. Зайдите в нее. За ней вас ждет первый босс игры — огромный огненный шар, из которого периодически выпрыгивают более маленькие такие шары с ножками и изо всех сил пытаются сделать вам больно. Старайтесь не подпускать к себе этих «колобков»: уничтожайте их на расстоянии. Как только вы расправитесь с тремя помощниками, подойдите поближе к боссу. И, когда из шара высунется огненный мужик, лупите по нему чем сможете. Затем опять расправьтесь с «колобками» и продолжайте выяснение отношений с боссом. Вскоре силы последнего иссякнут, и он капитулирует.



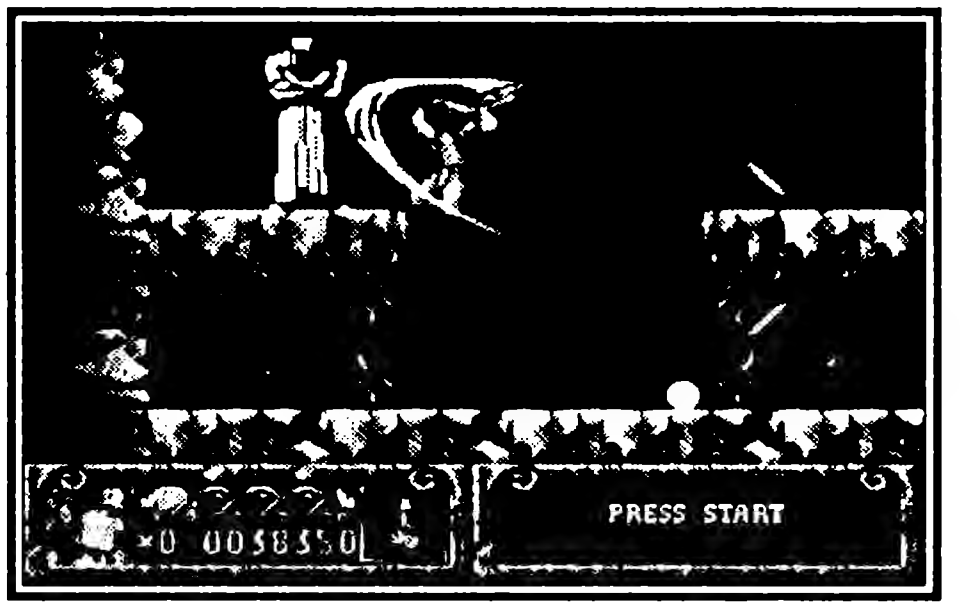
Второй уровень

Идите вперед, держась ближе к низу, дойдя до стены, возьмите серебро и идите налево. Дальше спускайтесь вниз и идите вправо, перепрыгивая ямы с шипами. Когда вы дойдете до скелета с красной косой, можете подняться вверх (там лежит сундук с заклинанием взрыва). Убив скелета и взяв появившийся после него пузырек с лекарством, заходите в дверку. Здесь идите вправо и вниз. Вверх я не советую, так как там лежат несколько мешочков серебра и заклинание взрыва, а добираться до верха достаточно сложно, хотя, если вы — охотник за приключениями, то дерзайте. Далее следуйте вперед, спуститесь по горочке, перепрыгните яму с шипами (в ней еще лежит тот, чей прыжок не удался), затем поднимитесь по горочке и перепрыгните еще одну яму с шипами. Потом спрыгните в следующую яму. Вы окажитесь в подземелье. Идите направо и где-то в его середине возьмите улучшатель оружия (это такие мигающие звездочки). Далее продолжайте идти направо (все равно больше некуда) и, поднявшись по ступенькам, выйдите из подземелья. Оказавшись наверху, идите налево, запрыгните на небольшую платформу и, с нее, на платформу побольше. К ее правому краю должен подъехать «лифтик». Если этого не произошло (а, скорее всего, так оно и будет), спрыгните с левого края этой платформы и убейте этакого чертика с шипами, который слоняется там без дела. Затем опять заберитесь на большую платформу и прокатитесь на маленьком «лифтике» и, доехав до верху, прыгайте направо по нескольким кочкам (делайте это быстро, так как кочки эти непрочные и обваливаются под вами), но учтите, что если вы упадете с них, то разобьетесь насмерть. Пропрыгав по кочкам, спрыгните на утес и поживитесь содержимым сундучка (ради чего вы, собственно, и проделали этот путь). Поверьте, в нем очень много разных вещей. Затем вернитесь тем же путем назад (но не спрыгивайте, — разобьетесь) и идите направо. Пройдите по подземелью и в конце, перед дверкой, встретите уже знакомого скелета, убив которого возьмите склянку с лекарством и заходите в дверь. В этой части идите вперед и, перепрыгнув пропасть, убейте оборотня, вооруженного громадным топором. Возьмите кольцо молнии и возвращайтесь к пропасти. Спуститесь вниз на платформочке и спрыг-



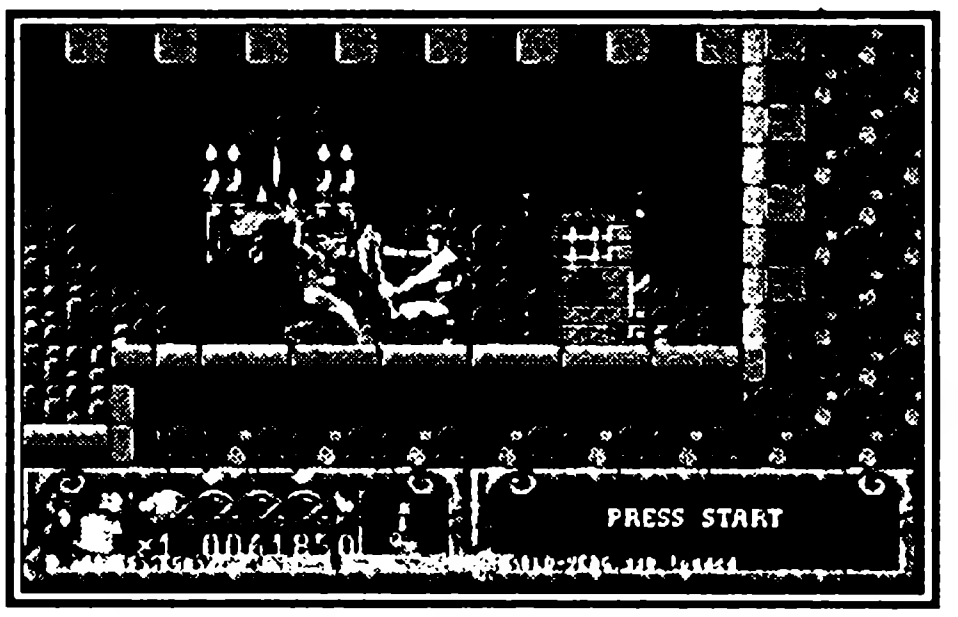


ните направо. Пройдите сквозь стену, прыгнув в нее. Убейте еще одного оборотня, возьмите заклинание взрыва и серебро. Затем вернитесь и спускайтесь до самого конца. Спустившись, идите вперед, не обращая внимания на паучков, которые будут падать с потолка. Идите все время вперед, пока не дойдете до сундука с лекарством. Взяв его, поворачивайте налево и запрыгивайте на второй утес (прыгать нужно с самого краешка, иначе не допрыгнете). Далее запрыгивайте на утес справа и с него опять прыгайте налево. Затем идите вперед (мимо двух паучков) и возьмите сундук, в котором лежат три полезных предмета (заклинание взрыва, защита и лекарство). Запрыгнув на правый утес, идите вперед, перепрыгните провал и убейте нескольких монстров (но не разбивайте сундук: из него вылезут пауки). Затем прокатитесь на лифтике, сбивая по пути летучих мышей, и возьмите улучшатель оружия. Далее пройдите по подземелью и в конце его убейте уже знакомого вам скелета с косой. Возьмите выпавшую из него склянку с лекарством и заходите в дверь. Здесь вас ждет главарь второго уровня. Он представляет собой призрака, который имеет отвратительную привычку исчезать, а потом появляться прямо на вас, что весьма отрицательно сказывается на уровне вашего здоровья. При сражении не забывайте использовать блок, тогда те штуки, которыми по вам стреляется призрак, не нанесут вам ущерба.

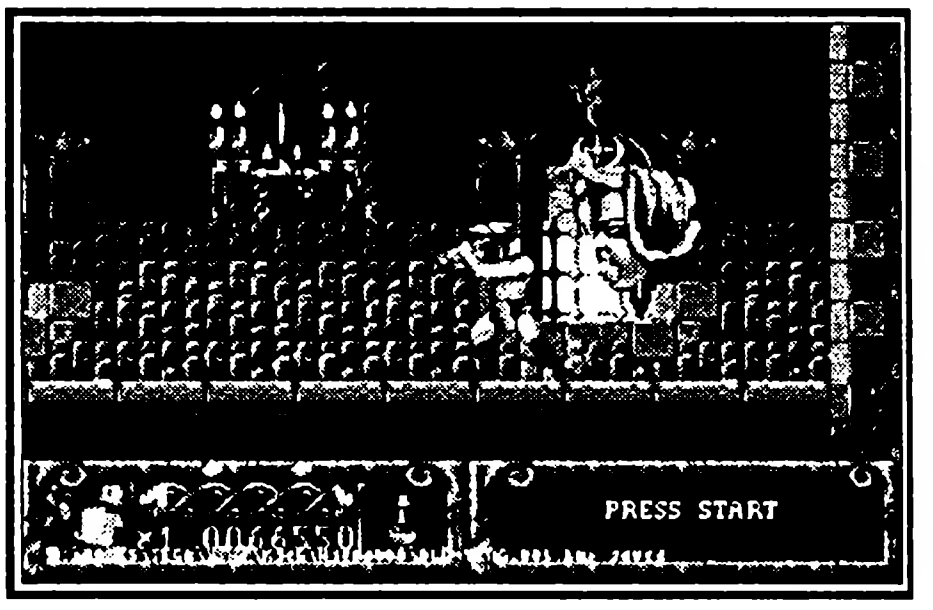


Третий уровень

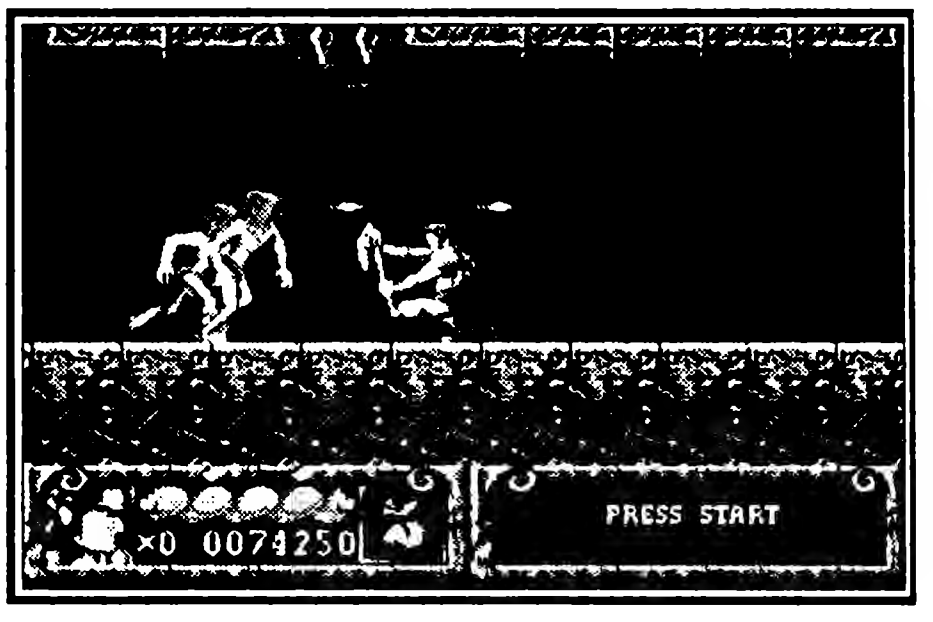
В этом уровне вы будете бродить по старинному замку. Идите влево и спуститесь по лестнице, затем, поднявшись по другой лестнице, уничтожьте оборотня на мосту. После смерти он оставит после себя не только долгую память, но и три предмета (лекарство, защита и серебро). Далее, пройдя по мосту, поднимитесь вверх на каком-то странном механизме. Спрыгните с него влево и зайдите в дверку. Здесь стоит сундук с серебром. Взяв его, возвращайтесь вниз и идите влево. Спуститесь по лестнице и двигайтесь вправо, уничтожая появляющихся монстров. Дойдя до лестницы, спуститесь по ней и дойдите до механизма. Подождите покуда появится платформочка и, прыгнув на нее, спускайтесь вниз. Спрыгните в первый проем налево и идите вперед. Поднявшись по лестнице, спрыгните направо и в сундуке возьмите три мешочка серебра и пузырек с лекарством. Затем идите налево и зайдите в дверку. В помещении спуститесь по лестнице и в одиноко стоящем сундуке возьмите защиту. Теперь вернитесь к тому механизму, на котором вы сюда приехали, и продолжайте спуск. Будьте осторожны: внизу ползает большой красный паук. Увидев лестницу, спускайтесь по ней и идите влево. Дойдя до лестницы, поднимитесь по ней и зайдите в дверку. В этой комнатке лежит улучшатель оружия, а сверху



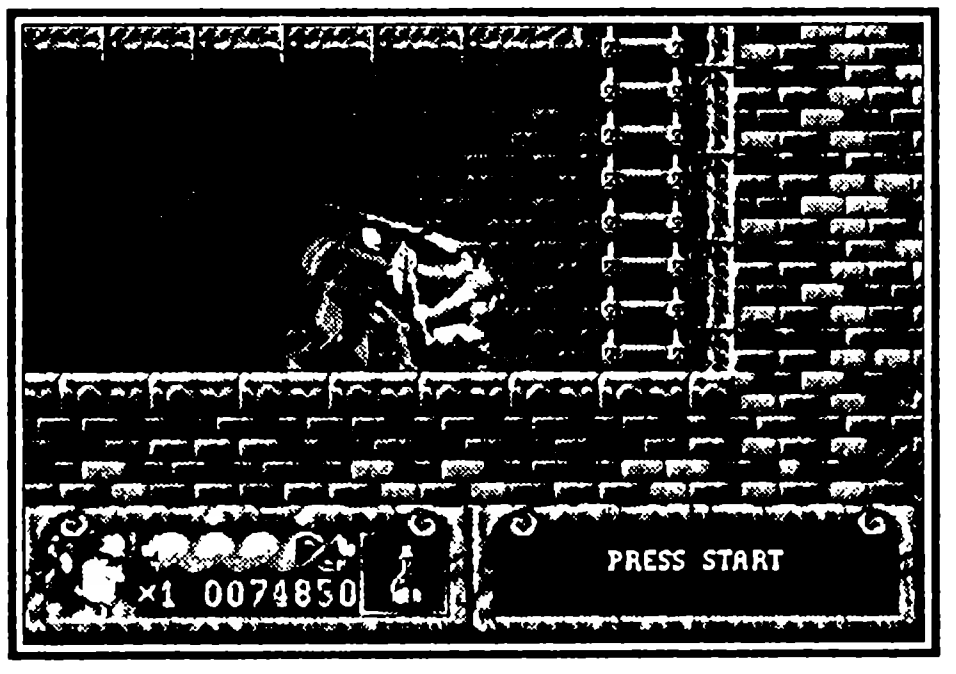
летает какой-то монстр. Убив монстра, возьмите выпавшее из него кольцо. Далее вернитесь к развилке и идите направо. Здесь вам встретится много самых разных монстров. Поднимитесь по лестнице в конце коридора, пройдите влево и спуститесь, а затем, убив летающий глаз, сразу же поднимитесь. Убив кучу нечисти, заходите в дверку. Спустившись на все том же непонятном механизме, а затем и по лестнице, идите вправо и зайдите в дверцу. Здесь идите все время влево, прокладывая себе дорогу сквозь толпы нечисти, и в конце коридора спуститесь на знакомом механизме. Внизу вас будет поджидать стая пауков. Разобравшись с ними (или убежав), пройдите по двум мостам и зайдите в такую необычную дверку. За ней вас ждет третий босс (даром, что ли, дверь была необычная). Он представляет собой летающую голову, которая плюется в вас какими-то красными штуками. Как обычно, не забывайте о защите и не торопитесь (лучше медленно пройти, чем быстро погибнуть).



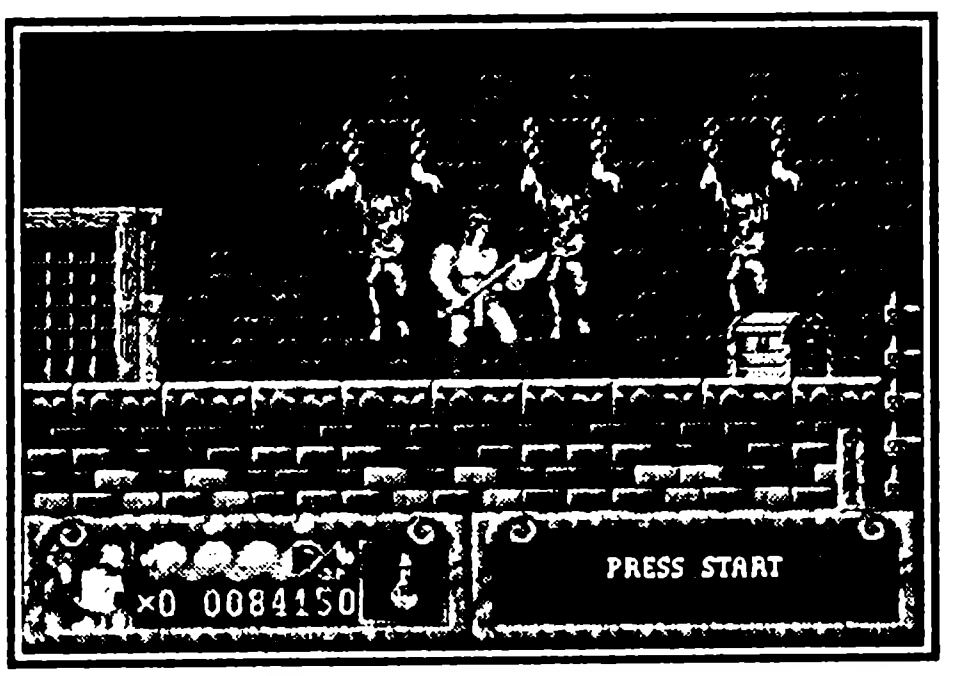
Четвертый уровень



Итак, продолжаем бродить по замку (хотя, скорее всего, это уже его подземелье). Идите вперед осторожно, так как сверху и снизу будут высовываться копья. Убейте черного гоблина с дубинкой и прыгайте вниз. Осторожно пройдите налево (здесь тоже имеются копья). Пойдите мимо лестницы и станьте на ступеньку. Сверху прибежит вооруженная до зубов ящерица. Присядьте и ударяйте по ней только в тот момент, когда она бросает в вас трезубцем (в любой другой момент атаковать его бесполезно, так как ящер тут же контратакует вас хвостом). Справившись с рептилией, зайдите в дверку. Вы окажетесь в комнате, где, если судить по горе черепов, сгинуло много славных бойцов, но вы-то круче, так что уничтожьте четырех чертиков, в каждом из которых находится по полезному предмету, и, собрав это богатство, выходите из комнаты. Пройдя немного вправо, спуститесь по лестнице и идите влево. Здесь уничтожьте летающий глаз, который трудно разглядеть, так как он сливается с окружающим фоном, и заходите в дверцу. Спрыгните вниз и станьте на первый блок справа. Он опустит вас вниз. Внизу убейте двух вполне безобидных зомби, стреляющих по вам из-под мешков на головах. Пойдите влево, пока не дойдете до блока, который поедет вверх, как только вы на него встанете. Сразу же спрыгните с него и идите дальше, пока не дойдете до второго такого же блока. Вот на нем-то и езжайте. Приехав вверх, убейте еще одного зомби, поднимитесь по лестнице вверх и возьмите в сундуке защиту и мешочек серебра. Спрыгните вниз и выйдите в дверцу. Теперь вернитесь к лестнице и от нее идите направо. Не спускаясь по лестнице, запрыгните на уступ и с него прыгните вперед. Убейте летающего монстра (осторожно: со стены слева будет выезжать пила),

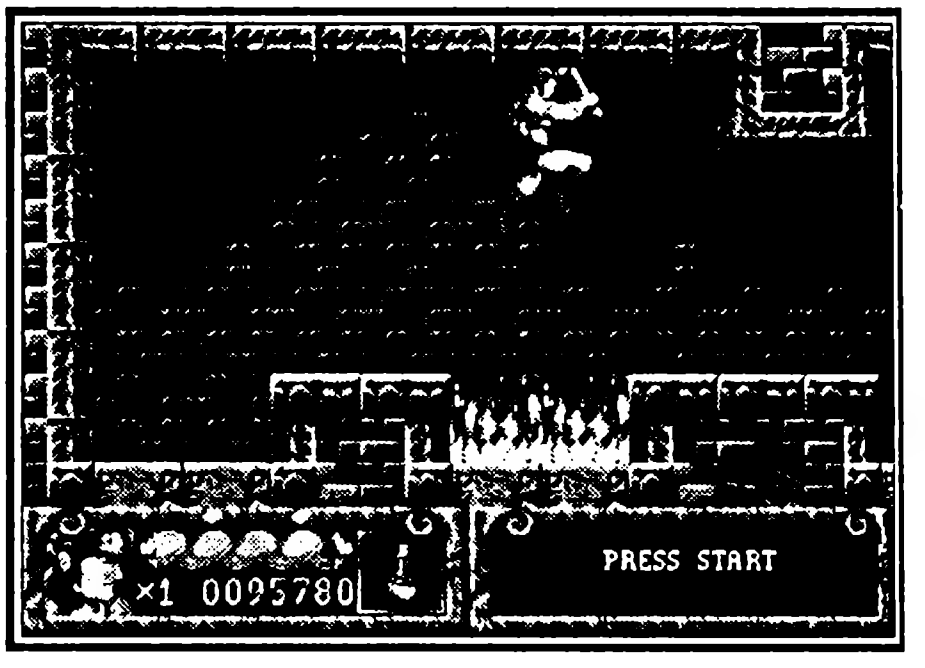


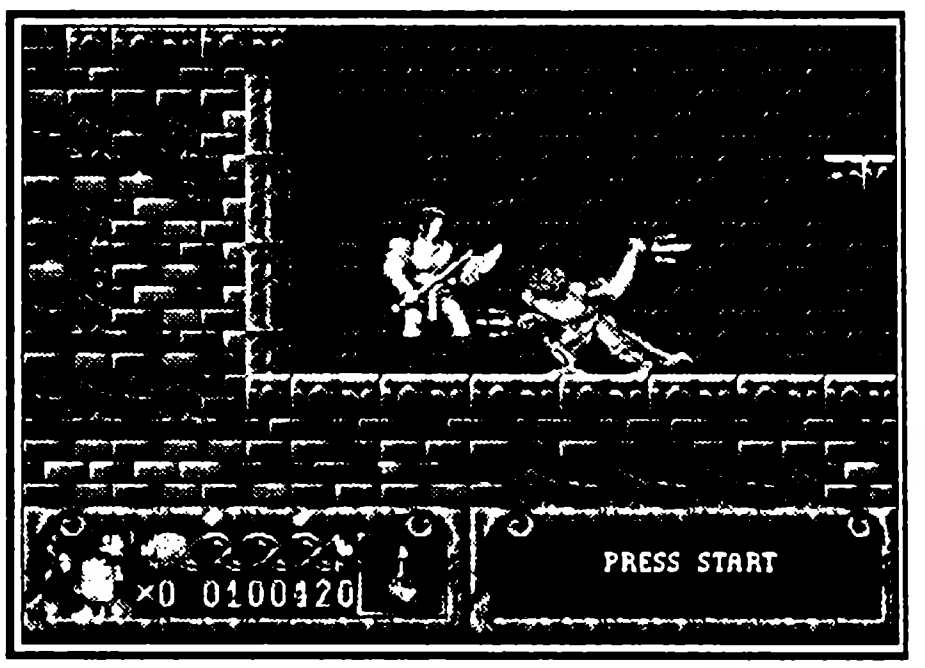
затем спрыгните вниз. Пройдите вправо, убив по дороге летучую мышь, которая при вашем приближении превращается в вампира с мечом. Прежде чем подниматься по лестнице, прыгните в стену за ней и, разбив сундук, возьмите три мешочка серебра, лекарство и защиту. Затем поднимитесь по лестнице и идите влево. Убейте одного из охранников, возьмите оставшийся после него пузырек с лекарством и быстро, пока вами не заинтересовался второй охранник, зайдите в дверь. Здесь вам нужно будет подняться на платформе вверх. Ситуация осложняется тем, что на вас все время будут нападать разноцветные монстры с дубинами, да еще со стен периодически будут высовываться вращающиеся диски (что-то типа пилы). Не стойте на одном месте, чередуйте защиту с нападением, и доберетесь до верха без значительных потерь. Поднявшись, сразу заходите в дверку. Выйдя из нее, уничтожьте черного монстра и в сундучке возьмите лекарство и ключ. Теперь осторожно спуститесь по лестнице (она обрывается где-то посередине) и, перепрыгнув провал, спуститесь по следующей лестнице. Спустившись, прыгайте на платформу слева (там еще паук ползает) и с нее сразу на следующую. Оказавшись перед закрытой металлической решеткой, примените ключ и убейте (или перепрыгните) зеленую рептилию. Затем зайдите в дверь. Оказавшись в комнате, сразу запрыгивайте наверх, пока из стены не начали вылетать дротики (после этого запрыгнуть будет сложней). Запрыгнув, сразу заходите в дверку. Выйдя из нее, спрыгивайте влево и идите вперед, пока не дойдете до лестницы. Спуститесь по ней и идите вправо, пока не дойдете до еще одной лестницы. По ней нужно так же спуститься и, воспользовавшись ключом, открыть металлическую решетку. Расправьтесь с двумя охранниками, а затем со скелетом и, взяв улучшатель оружия, заходите в дверцу. Поднимитесь немного по горочке и сразу же вернитесь назад. Подождите, пока скатятся два камня, и возобновите подъем. Если хотите, то можете зайти в первую дверь, но я не советую, так как там находятся лишь лекарство и противоядие, зато вокруг ядовитый туман и гоблины с дубинками. Пройдя дверку, снова увернитесь от камня. Затем спуститесь на платформе.



Держитесь левого края, и падающие сверху копья не попадут по вам. Зайдите в дверку, убейте летающего монстра и, уворачиваясь от камней, возьмите в сундуке лекарство и защиту. Чтобы запрыгнуть назад, в верхней точке прыжка нажмите кнопку B. Вернитесь и идите вправо. Прыгните на первый островок и с него сразу же на второй (пока по вам не попало падающее сверху копье), чтобы допрыгнуть, нажмите кнопку B в прыжке. Затем прыгайте в последний раз и убейте летающий глаз. Зайдите в дверку, примените про-

тивоядие и, поднявшись по лестнице, в сундуке возьмите противоядие, лекарство и ключ. Вернитесь и, пройдя вправо, используйте ключ. Теперь станьте на платформу и тут же с нее спрыгните влево. Когда платформа уедет, прыгайте через шипы прямо в стену. Если вы все же не успели спрыгнуть, не отчаивайтесь. Доехав до верха, пройдите сквозь левую стену и, спустившись, попробуйте еще раз (теперь платформы уже не будет). Перепрыгнув шипы, поднимайтесь по лестницам вверх. Не разбивайте увиденный сундук — в нем живут два весьма агрессивных паука. На второй лестнице не торопитесь: сбоку будет выезжать что-то типа вертушки. Когда поднимитесь по последней лестнице, подпрыгните, зажав право или лево. Выбравшись, заходите в дверку. Здесь прыгните вперед, на островок, потом на следующий и, большим прыжком, на третий. Затем доберитесь до сундука и, взяв лекарство, спрыгните вниз (возле самого края островка, с которого вы прыгаете, глубоко, но дальше достаточно мелко, чтобы пройти к сундуку и взять лекарство). Затем вернитесь и зайдите в дверцу.

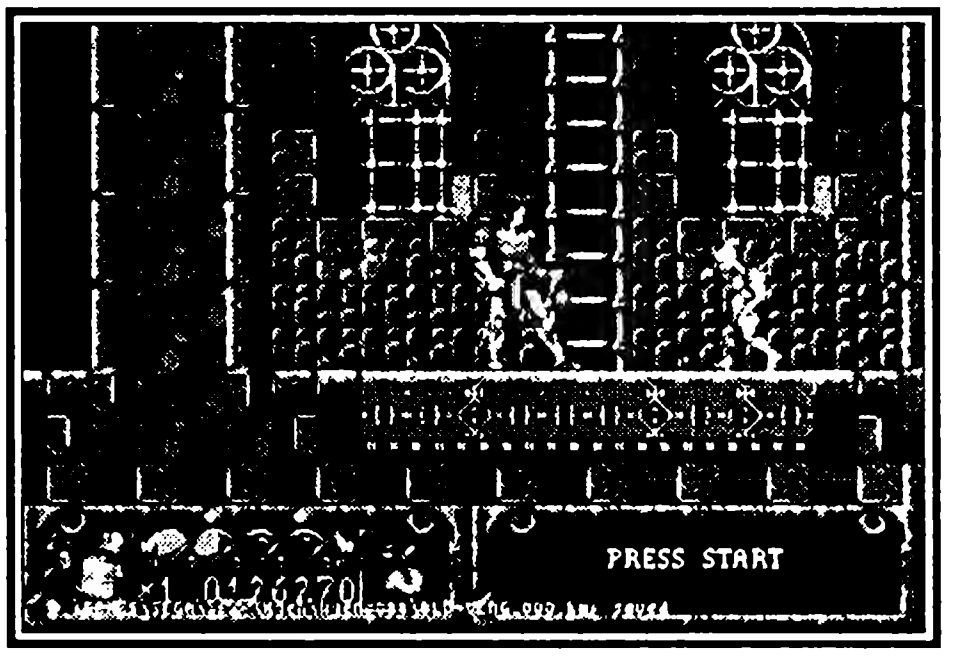


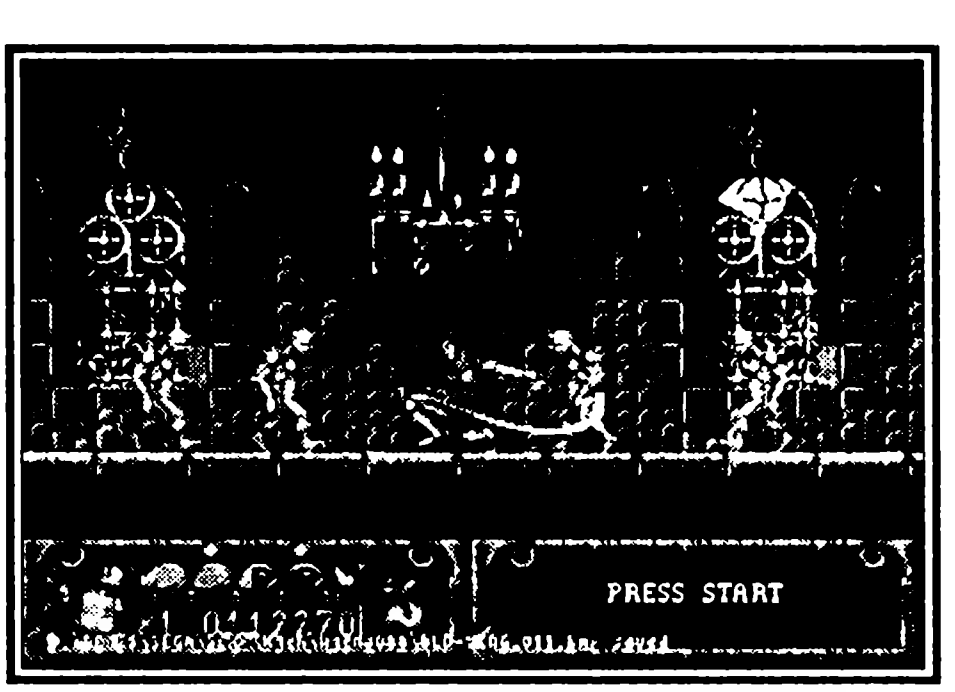


Поднимитесь на платформочке вверх и спрыгните влево, как только увидите землю (иначе вас довезут до шипов сверху). Разобравшись с гоблином, идите вправо, перепрыгивая через костры. В первую дверку, которую увидите, лучше не заходить, так как там можно взять только несколько мешочков серебра, лекарство и защиту, зато всякой нечисти видимо-невидимо. Пройдите дальше и спуститесь вниз на платформочке. Убейте оборотня и спуститесь на следующей платформе. Очередная платформа находится с левого края костра. Спустившись на ней, возьмите лекарство в сундуке слева. Но будьте осторожны и не попадите на пилу, которая выезжает из стены. Наконец, спустившись на последней платформе, зайдите в дверку. Здесь убейте черного гоблина и, перепрыгнув через третий провал, возьмите в сундуке четыре мешочка серебра. Затем спрыгните в провал, перепрыгнутый ранее, и спуститесь вниз. Не разбивайте сундук — там сидят паучки и только этого и ждут. Идите влево, пока не дойдете до лестницы. Заберитесь на нее и в сундуке возьмите ключ и защиту, затем опять заберитесь на лестницу и с самого верха ее прыгните влево. Пройдите сквозь стену, но не спешите спрыгивать, так как по комнатке «бегает» колесо-убийца. Переждите, пока оно уедет к другой стене, и быстро заходите в дверку. Выйдя из нее, примените ключ и поднимитесь на платформе, стараясь увернуться от выезжающих со стен дисков (лучше всего встаньте в середине платформы и они вас не заденут). Подъехав, быстро сойдите с платформы и идите налево. Зайдите в дверку и в ней убейте летающего монстра (из него выпадет лекарство), затем поднимитесь по лестнице до самого верха и спрыгните влево. Взяв в сундуке четыре мешочка

серебра, опять залезайте на лестницу, но на сей раз прыгайте вправо и заходите в дверку. Выйдя, идите налево. Здесь вам нужно будет забраться наверх по небольшим выступам. Омрачают ситуацию лишь камни, сыплющиеся сверху. Переждите на выступе, пока упадет очередная порция булыжников, и только затем прыгайте на следующий. Поднявшись, прыгните вправо, используя большой прыжок. Пройдя сквозь стену, перепрыгните огонь и вертушку, а затем, разбив ящик, возьмите ключ, лекарство и защиту. Затем продолжайте движение вправо и, перепрыгнув через два костра и пройдя сквозь стену, возьмите лекарство, свиток силы и большой мешок серебра. Вернитесь назад, к тому месту, где вы поднимались вверх, и идите теперь налево. Откройте дверь, применив ключ, и, пройдя мимо двух вертушек, зайдите в дверь, за которой вас уже заждался босс. Боссом этого уровня является уже знакомая вам ящерица с трезубцами, которая предстанет пред вами в трех ипостасях. Уходите в глухую защиту и наносите ей удары только в тот момент, когда она повернется к вам спиной. Когда ящер примет свою третью форму, он станет бросать в вас трезубцы, которые будут втыкаться в стены. Если желаете, то можете попытаться запрыгнуть на левую стену с их помощью. Однако, как говорят, «овчинка выделки не стоит», то есть это крайне трудновыполнимый маневр, да и тем более в сундуке лежат лишь лекарство и неуязвимость.

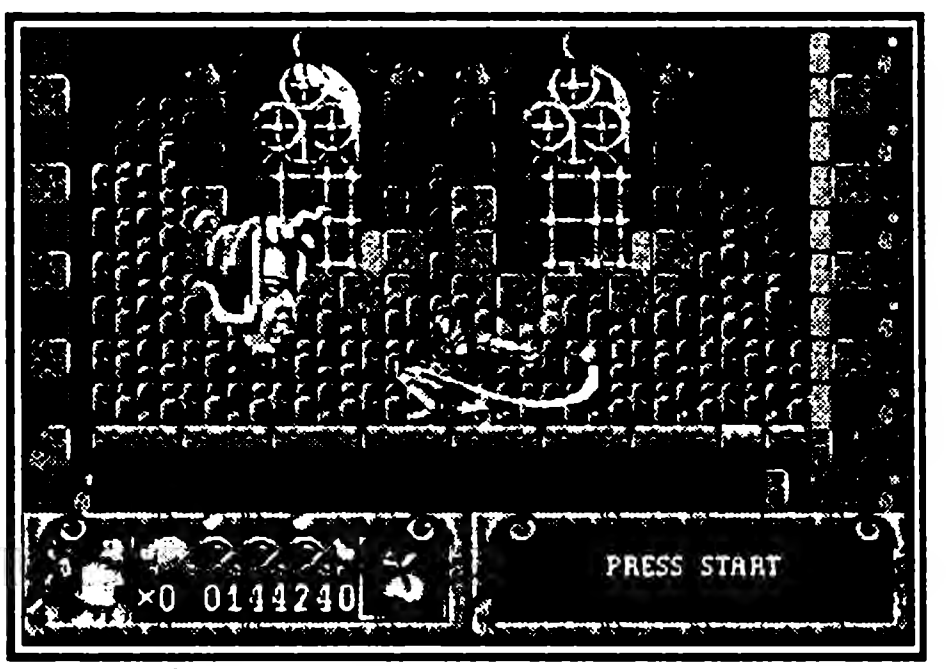
Пятый уровень





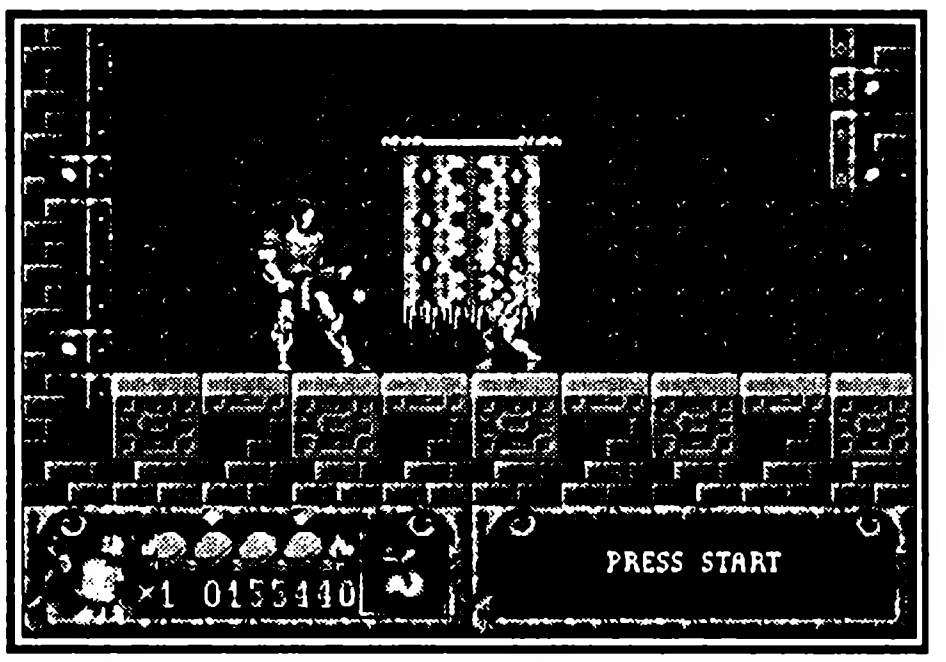
Оказавшись в замке, идите влево и, расправившись с противниками, поднимайтесь по лестнице и сразу же спуститесь (или спрыгните) налево. Убив оборотня, зайдите в дверцу и возьмите в сундуке три мешочка серебра и ключ. Теперь идите назад и, поднявшись по второй лестнице, поверните направо. Постарайтесь не наступить на небольшую кнопку в полу (она находится недалеко от лестницы), иначе появится весьма сильный черный гоблин. Причем он будет появляться каждый раз, когда вы нажмете кнопку. Пройдя дальше, примените ключ и, убив оборотня, заходите в дверцу. Аккуратно пройдите мимо падающих с потолка копий и возьмите три мешочка серебра и заклинание взрыва. Затем вернитесь и поднимитесь по лестнице. Здесь идите вправо, поднимитесь по ступенькам и в сундуке возьмите три мешочка серебра и лекарство. Вернувшись, идите налево и пройдите по мосту. Когда увидите подъемный механизм, спуститесь на нем (или спрыгните: там невысоко) и возьмите коричневый мешочек с серебром. Затем вернитесь и поднимитесь вверх на еще одном механизме. Здесь расправьтесь с гоблином и, воспользовавшись лестницей, поднимитесь вверх. Пойдите вперед и зайдите в дверку. Здесь стоят два сундука с серебром и ползают ма-

ленькие паучки. Далее спуститесь по лестнице и, убив гоблина, возьмите заклинание взрыва. Поднимитесь назад и идите влево. Когда дойдете до подъемного механизма, спуститесь на нем вниз и в сундуке, который охраняет оборотень, возьмите лекарство. Теперь поднимайтесь до самого верха и идите вправо. Убейте скелета с косой (он оставит вам лекарство) и прыгайте в стену за ним. В сундуке возьмите защиту. Затем вернитесь к лестнице и поднимитесь по ней. Вверху вас поджидает гоблин, так что будьте осторожны. Зайдите в дверь слева и, пройдя мимо вылезающих с земли копий, возьмите в сундуке ключ и несколько мешочков серебра. Выйдите через следующую дверь и, пройдя вправо, примените ключ. Поднимитесь вверх на подъемнике, затем по лестнице, и идите влево (мимо второй лестницы). Спрыгнув, убейте оборотня и поднимитесь по лестнице за ним. Поднявшись, убейте гоблина и возьмите ключ, который он вам оставит после смерти. Получив ключ, вернитесь к той лестнице, которую вы прошли, и, поднявшись по ней, откройте с его помощью дверь. Открыв ее, поднимитесь по лестнице и разберитесь с оппонентами. Далее заходите в дверцу и приготовьтесь к схватке с боссом. Это знакомая вам личность — с ним, а вернее, с ней (головой) вы уже встречались в конце третьего уровня. Уходите в защиту и наносите ей удары только после того, как она по вам выстрелит. Этот босс предстанет пред вами в трех формах, причем после каждой будут оставаться какие-либо полезные предметы. После уничтожения последней формы (третьей) быстро соберите оставшееся после нее добро, пока вас не перенесли в магазин.

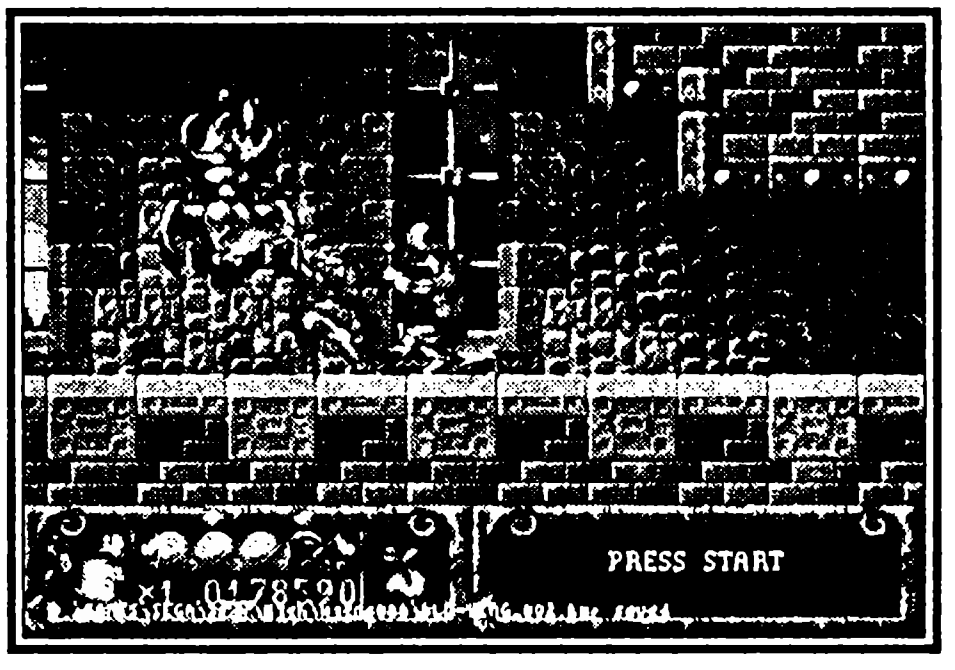


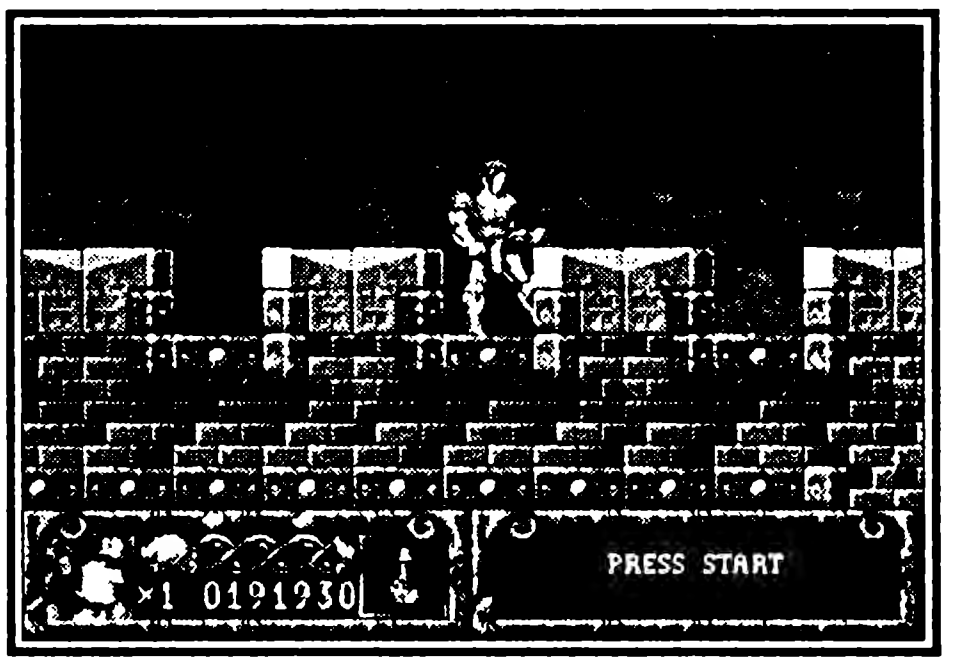
Шестой уровень

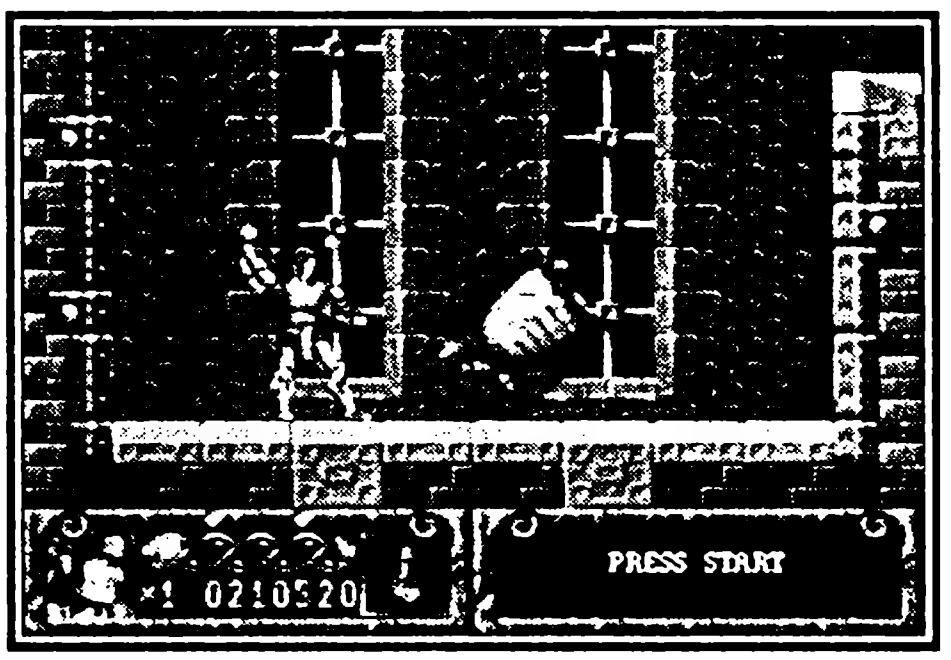
Идите вперед, пока не дойдете до лестницы, заберитесь на нее (но не до верха, иначе при прыжке ударитесь головой о потолок и не допрыгнете), используя большой прыжок, запрыгните на правую платформу. Дойдите до стены, тогда появится красный гоблин. Убейте его и возьмите ключ, который он оставит. Теперь спуститесь по лестнице и идите влево. Применив ключ, откройте решетку и в сундуке возьмите лекарство, большой мешок серебра, заклинание взрыва и защиту. Теперь вернитесь к лестнице и идите вправо. Дойдя до лестницы, спуститесь по ней. Далее идите влево, но смотрите под ноги: где-то в середине коридора вам встретится кнопка, если вы на нее наступите, то вам на голову немедленно упадут три копья — о последствиях вы догадываетесь. Далее дойдите до очередной лестницы и, поднявшись, убейте охранника (рекомендую воспользоваться заклинанием взрыва). Теперь примените ключ и зайдите в дверку. Появившись в следующей комнате, идите вперед, унич-



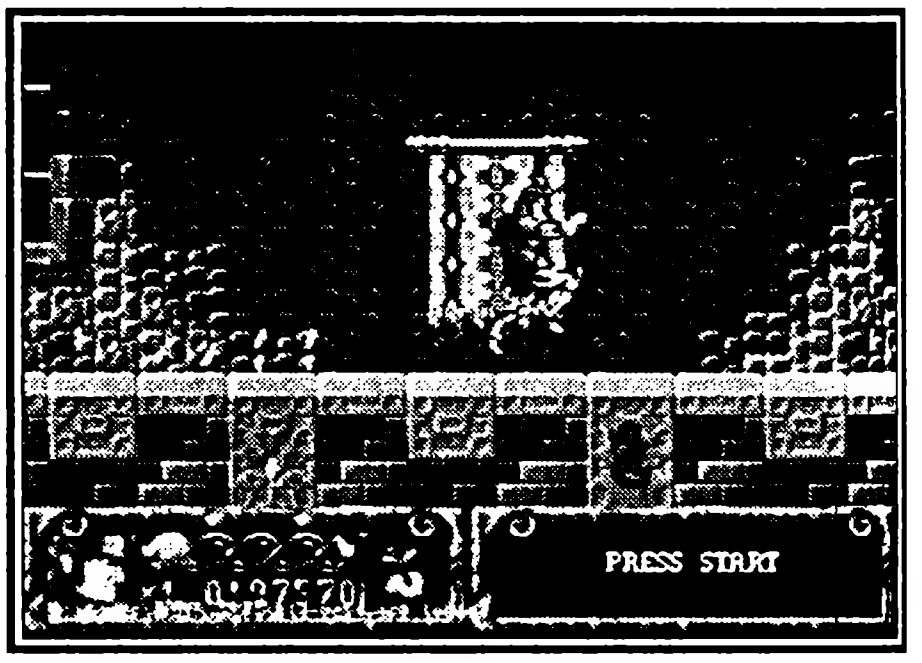
тожьте еще одного охранника (когда охранник прикрывается щитом, ваши удары на него не действуют) и, разобравшись еще с тремя монстрами, спуститесь по лестнице. Спустившись, идите налево, пойдите мимо еще одной лестницы, разберитесь с охранником и убейте красного гоблина. Перед ним будет что-то вроде мостика, под которым ползают пауки, после смерти гоблина створки его раскроются, так что не стойте на них. Заберите оставшийся от поверженного противника ключ и спускайтесь по лестнице. Откройте решетку, используя ключ, и убейте стражника. Пройдите вправо. Если хотите, можете перепрыгнуть лестницу и, убив очередного стражника, а далее оборотня, взять лекарство. Если такого желания у вас не возникло, то спускайтесь по лестнице. Затем, убив стражника, идите влево, спрыгните вниз и поднимитесь по лестнице. Здесь вас будет ждать оборотень, который охраняет дверцу. Уничтожьте супостата и заходите в нее. Пройдите вправо, спуститесь по ступенькам и, прежде чем спуститься по лестнице, убейте стражника, находящегося за ней (после кончины он оставит вам лекарство). Теперь спуститесь по лестнице, затем еще по одной и идите влево. Опять спуститесь по лестнице и снова идите налево. Дойдя до комнатки, пройдите в ее конец и нажмите на кнопку. Сверху свалится оборотень, убив которого вы получите ключ. Затем пройдите вправо и поднимитесь по длинной лестнице вверх. Пойдя мимо следующей лестницы, разберитесь со стражником и, используя ключ, откройте решетку. Далее зайдите в дверку и в ящике возьмите лекарство, пузырек с невидимостью, защиту и ключ (будьте осторожны: по стенам катаются две вертушки). Затем спуститесь по большой лестнице и с помощью ключа откройте решетку. Пройдите по мосту, убейте стражника и зайдите в дверцу. Продолжайте двигаться по мосту, убейте зеленого оборотня и перепрыгните кнопку в полу (она находится недалеко от светильника, висящего на стене). Пройдите еще вперед, дойдите до решетки, повернитесь и убейте появившегося стражника. Возьмите ключ, который он оставит после смерти, и, открыв дверку, поднимитесь по лестнице. Затем идите вправо, спуститесь по лестнице и убейте стражника справа. Теперь возьмите в сундуке ключ и откройте им решетку





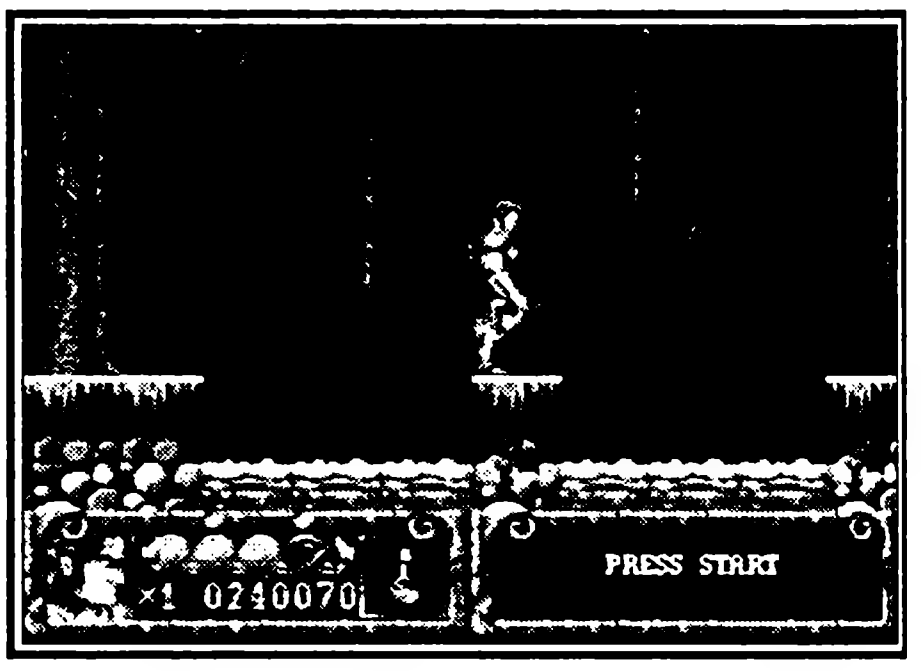


справа. Уничтожив оборотня, возьмите в сундуке лекарство, кольцо Мидаса и ключ. Теперь вернитесь к первой лестнице и откройте решетку. Пройдите влево, уничтожая нечисть, и поднимитесь по лестнице в конце коридора. Теперь идите направо, так же уничтожая все, что движется. В конце убейте оборотня и, взяв с него лекарство, спуститесь по очень длинной лестнице. Потом пройдите по системе мостиков. Пройдите мимо двух лестниц. Теперь прыгайте с уступа на уступ (старайтесь не упасть). На последний запрыгивайте с помощью большого прыжка, предварительно уничтожив стреляющий по вам глаз (лучше всего это сделать заклинанием взрыва). Убейте ящерицу и, взяв ключ, идите ко второй лестнице. Спустившись, используйте его. Идите вправо. Убив желтого гоблина, перепрыгните кнопку в полу. Теперь уничтожьте оборотня и поднимайтесь по лестнице. Поднявшись, вы увидите хорошо знакомую вам летающую голову. Не волнуйтесь, это еще не главарь. После трех ударов она исчезнет. Одолев голову, заходите в дверку. Здесь разберитесь с тремя супостатами и осторожно пройдите мимо высовывающихся из пола шипов. Теперь внимательно посмотрите под ноги: на одном из блоков в полу будет необычный рисунок (см. картинку), перепрыгните его и идите вперед.



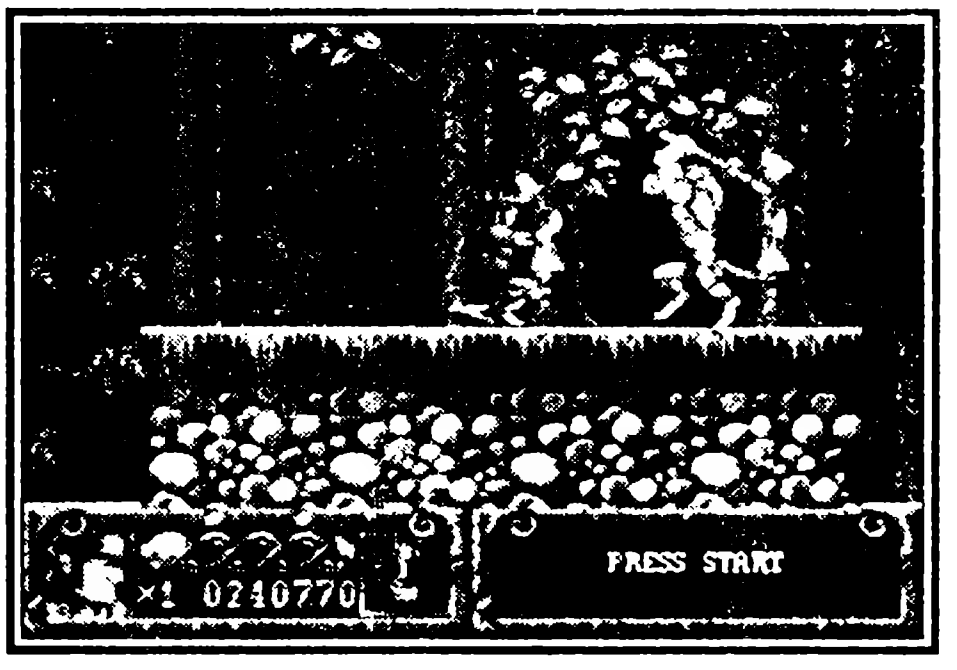
Дойдя до лестницы, поднимитесь на нее и убейте стражника справа. Теперь идите вправо, перепрыгивая через ямы с шипами с помощью большого прыжка. Затем, спрыгнув, убейте несколько монстров и, разбив сундук, возьмите в нем всякие полезные штуки (включая ключик). Откройте дверь и продолжайте двигаться вправо. Дойдя до моста, постарайтесь не упасть вниз (поверьте, там намного хуже). Пройдя до конца моста, прыгните с помощью большого прыжка в коридор и идите дальше. Аккуратно пройдите под падающими с потолка копьями и, убив стражника, зайдите в дверку. Здесь вас поджидает босс шестого уровня — огромная птица. Наносите ей удары тогда, когда она опускается на землю, при этом не забывайте уворачиваться от камней, которыми она атакует вас с воздуха. Одолев три формы главного злодея, вы пройдете уровень.

Седьмой уровень

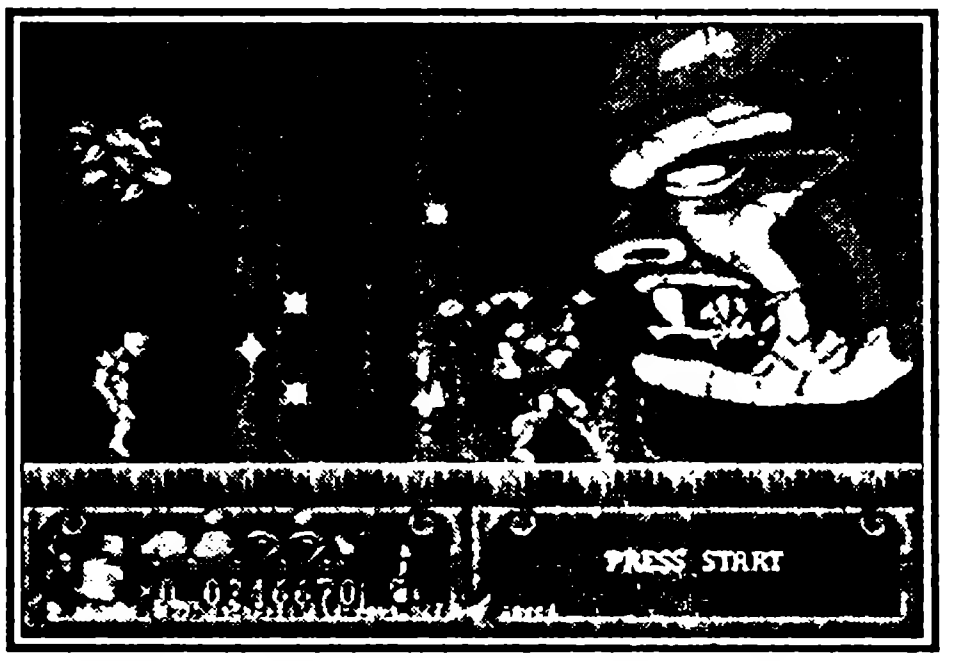


Наконец-то мрачный фон замка сменился! Теперь вы будете бродить по лесу.

Появившись на экране, идите вправо, перепрыгивая через ямы с шипами и убивая монстров. Дойдя до конца, зайдите в проем между деревьями. Теперь идите все время вперед понизу (не поднимаясь по лестницам и не прыгая по платформам). Дойдя, таким образом, до конца уровня, зайдите в проем между деревьями. Появившись на следующем этапе, быстро идите вправо, чтобы не попасть под камни, сып-



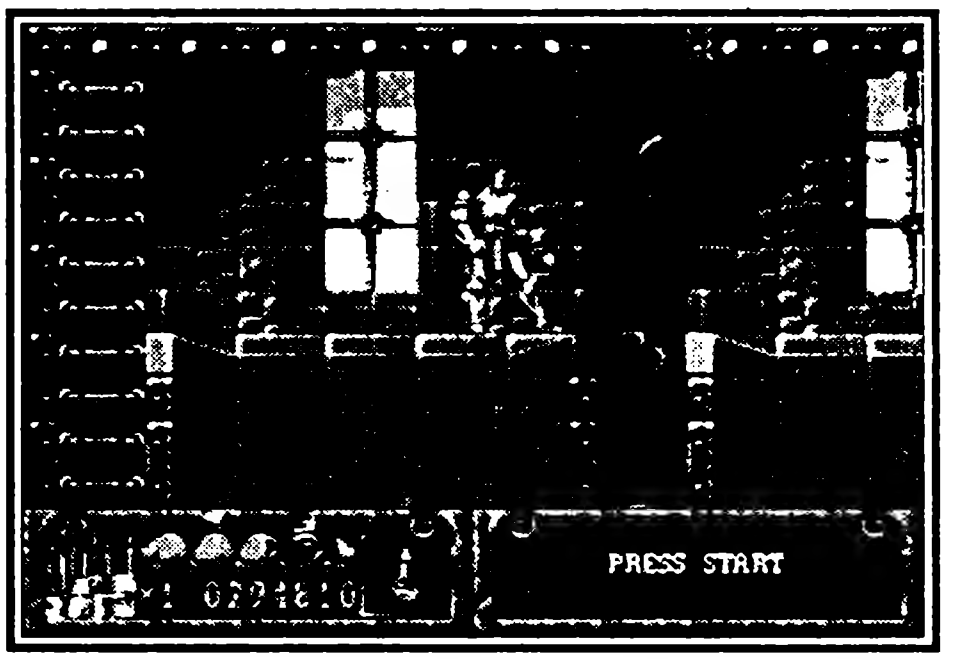
лющиеся с неба. Убив ящерицу, спускайтесь по лестнице (или просто спрыгните). Когда дойдете до очередного проема, который охраняет оборотень, при желании можете в него войти — там находятся защита, лекарство и четыре мешочка серебра, но также — два стражника и ящерица. Решив вопрос, входить или не входить туда, двигайтесь вправо и идите по верхнему уровню. Смотрите под ноги и перепрыгивайте растения. Поднимитесь по лестнице и продолжайте идти по нижнему ярусу. В конце зайдите в проем между деревьями. Теперь идите быстро, пробегая встречающихся монстров (так вы потратите гораздо меньше энергии). Дойдя до обрыва, прыгните на деревянную платформу, и вверху найдете сундук с лекарством, защитой и серебром. Затем идите вперед и, убив скелета, зайдите в проем между деревьями. Здесь вас ждет очень сильный босс – огромная зеленая голова, которая напускает на вас различных монстров и при этом еще успевает стрелять. В бою с ней главное не торопиться. Сначала уничтожайте всех монстров, которых она на вас напустит, а потом наносите удары и ей. Бейте по ней только в тот момент, когда она открывает рот, иначе вы зря будете махать секирой. Когда вы, наконец, уничтожите главаря, подберите оставшиеся от него мешочки серебра и появившиеся слева лекарство и защиту.



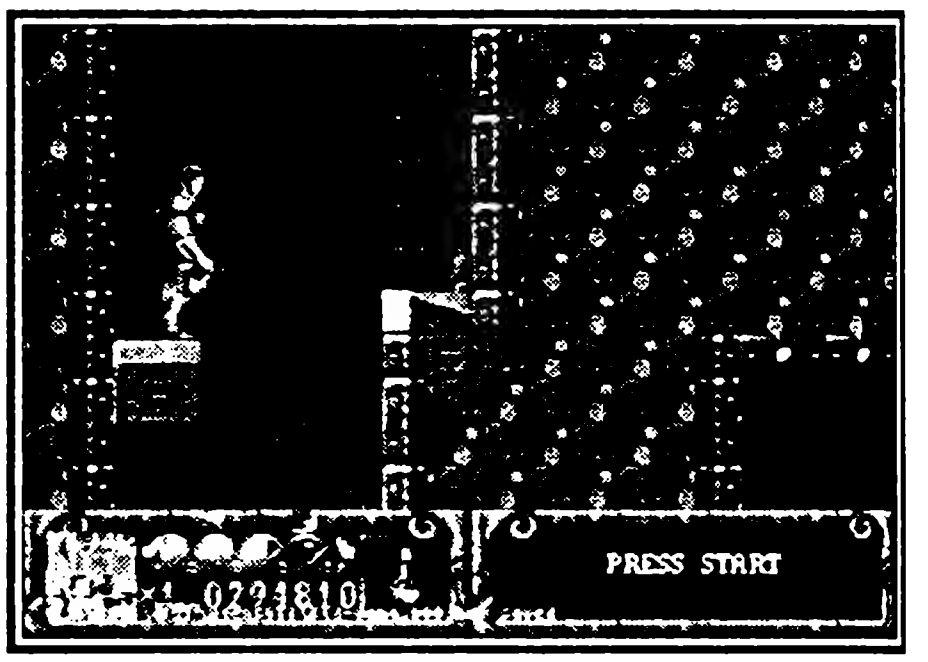
Восьмой уровень

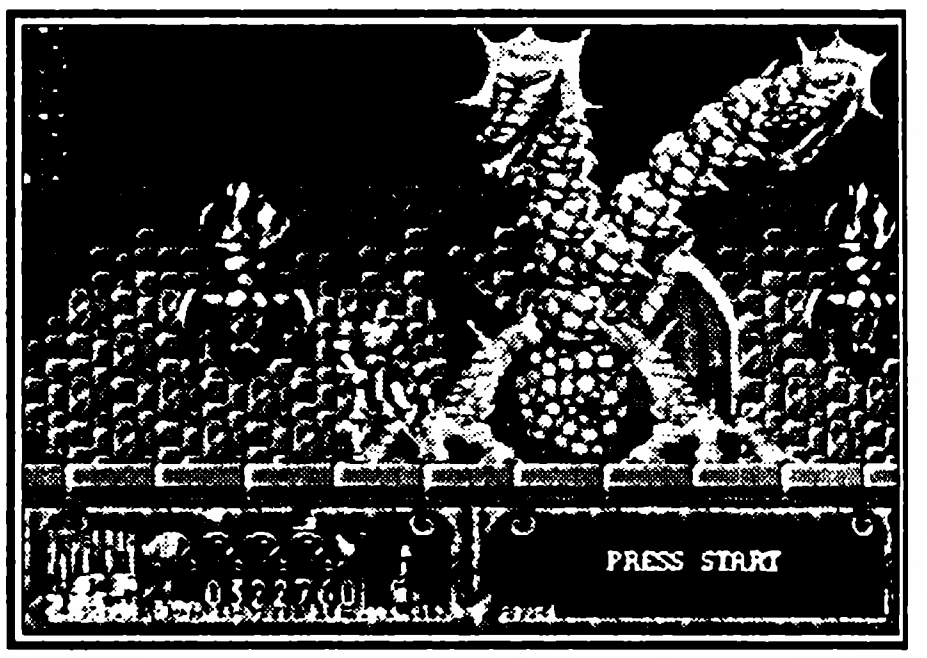
Здесь вам снова предстоит блуждать по замку.

Идите вправо и, пройдя немного, поднимитесь по лестнице. Затем убейте все ту же летающую голову и возьмите выпавший из нее ключ. Откройте решетку и поднимитесь на подъемнике вверх. Пройдите немного влево и, перепрыгнув первый подъемник, поднимитесь на втором. Возьмите в сундуке лекарство и защиту и спуститесь по лестнице. Теперь идите влево и поднимитесь сначала на одном подъемнике, затем, спрыгнув на уступ справа, пересядьте на второй и в конце поднимитесь по лестнице. Пройдите вправо и спрыгните в первый проем в полу. В нем находится кнопка, при нажатии которой появляется сундук с ключом и защитой. Затем перепрыгните второй проем и поднимитесь по лестнице. Не разбивайте сундук, так как в нем сидят пауки. Теперь аккуратно,



чтобы не удариться головой о потолок, прыгните на платформу над шипами, а с нее на следующую. Потом спуститесь на очередной платформе и идите влево. Дойдите до края и во время интервала между полетом стрел сойдите вниз и нажмите на кнопку рядом со стеной (стрелы перестанут лететь). Теперь спуститесь по лестнице и идите направо. Кнопки перед мостиками открывают и закрывают их. Пройдя мостики, убейте скелета и, взяв после его смерти ключ, откройте с его помощью решетку и спускайтесь вниз. Здесь убейте оборотня и, взяв ключ, откройте решетку. Затем пройдите вправо, уклонитесь от камней, падающих сверху, и спуститесь по лестнице. Пройдите мимо дверки и откройте решетку справа от нее. Убив ящерицу, возьмите в сундуке лекарство, заклинание взрыва и защиту. Теперь вернитесь и зайдите в дверку. Здесь пройдите вправо, зайдите в дверку, убейте летающего монстра и, взяв в сундуке лекарство, вернитесь назад. Далее примените ключик и, спустившись по лестнице, зайдите в следующую дверку. Теперь не спешите убивать ящерицу. Дождитесь, пока она бросит трезубец в левую стену, и с его помощью запрыгните в нишу, где стоит сундук (чтобы допрыгнуть, используйте большой прыжок). Выйдите и снова примените ключ. Спустившись по лестнице, снова зайдите в дверку. В этой комнате встаньте на правый подъемник и присядьте. Когда вы опуститесь вниз, возле дверки появится сундук с ключом. Возьмите его и выйдите из комнаты. Примените ключ и в очередной раз спуститесь по лестнице. Пройдите направо и зайдите в дверь. Здесь нужно уничтожить летающего монстра, не дав ему возможности сбросить вас в пропасть. В конце комнаты стоит сундук, в котором находятся лекарство, ключ и защита. Выйдя из комнаты, поверните направо и, применив ключ, откройте решетку. В конце комнатки стоит сундук с серебром, защитой и ключом. Теперь идите влево, откройте решетку и убейте «птичку». Взяв у нее ключ, откройте еще одну решетку и спуститесь вниз. Пройдите вправо и спуститесь на следующем подъемнике. Продолжайте двигаться вправо и убейте трех летающих монстров. Взяв с них ключ, откройте последнюю в уровне решетку, спуститесь по последней лестнице и зайдите в последнюю дверь. Босс этого уровня — двуглавый дракон — уже вас заждался. Это последний босс в игре, так что не жалейте запасов и используйте все предметы, которые у вас есть. Особенно хорошо, если у вас есть защита. Пяти пузырьков хватит, чтобы пройти главаря без потерь. Уничтожьте сначала одну голову, затем вторую.





Поздравляю с победой! Благодаря вашим усилиям мир в очередной раз спасен. Армия тьмы уничтожена, а добро, как и положено, восторжествовало.

BOOGERMAN: A PICK AND FLICK ADVENTURE

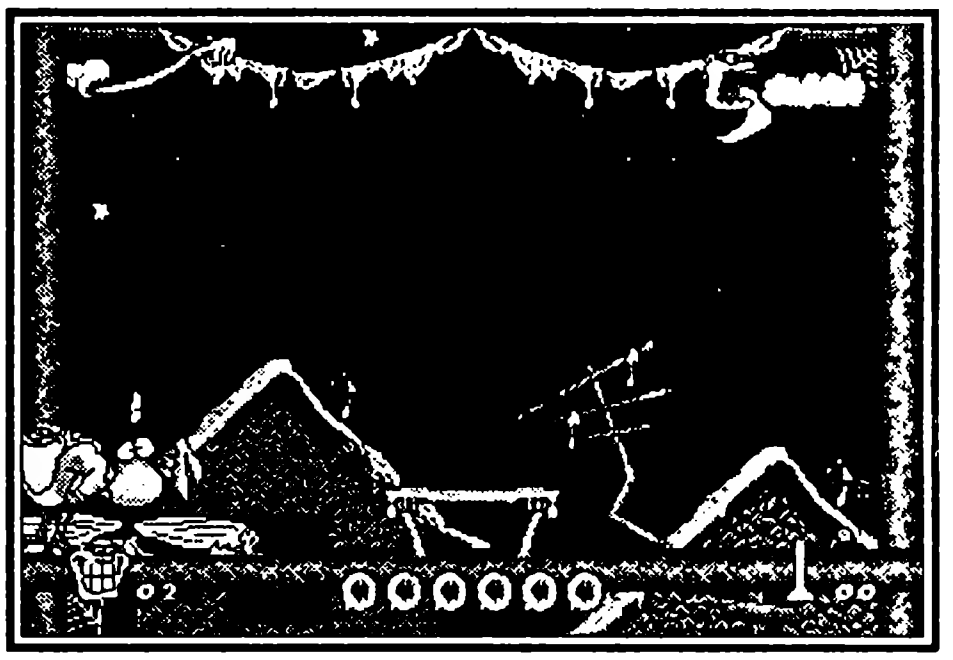
ЧЕЛОВЕК-КОЗЯВКА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПРОСТОРАХ ГРЯЗИ

Interplay ● *Количество игроков 1* ● *Приключения*
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Игра представляет собой платформенную бродилку, главный герой которой, человек-козявка, путешествует по самому противному миру, какой только можно себе представить. По своему внешнему виду она больше походит на пародию распространенных мульт-игрушек, но, тем не менее, является прекрасным образчиком творчества программистов.

Предисловие к игре гласит: «Действие разворачивается поздней ночью в лаборатории профессора Стинкбаума, который построил специальную машину якобы для очищения мира от загрязнений и измерения экскрементов. Наш герой заподозрил в этом что-то неладное и решил наняться к профессору на работу уборщиком, чтобы исследовать безопасность машины и проверить, не происходит ли загрязнение окружающей среды. Этой ночью сбудутся его самые ужасные подозрения».

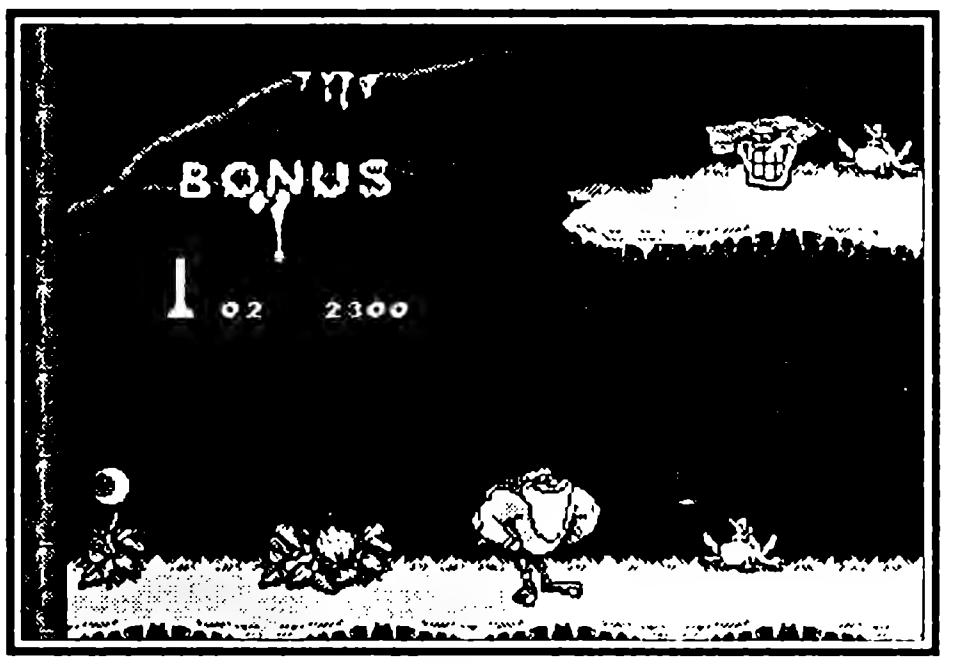
Действительно, сбываются самые ужасные подозрения.



Управление

Кнопка A	— бросать сопли
Кнопка B	— прыгать
Кнопка C	— отрыжка
Кнопки C/↓	— пускать газы
Кнопка ↓	— рыть землю
Кнопка ↑	— цепляться за сопли
Кнопки ↑/↓	— заходить в комнаты

Меню

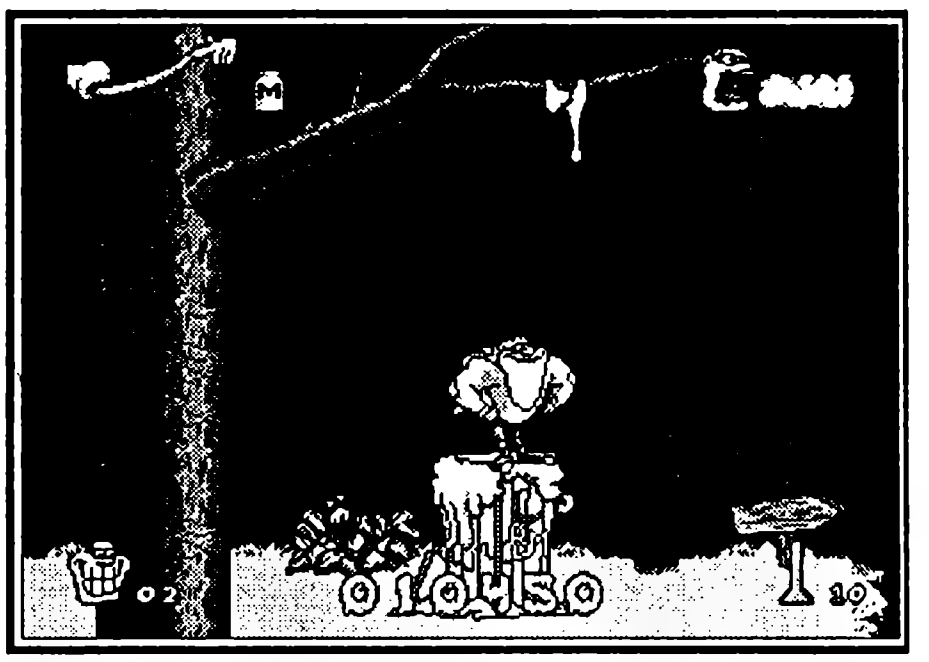


После загрузки игры вам на выбор предлагаются две возможности: начать новую игру или ввести пароль предыдущей. Чтобы выбрать один из этих вариантов, нужно переместить фигурку бугермена на соответствующее положение (start — начало новой игры, pass – ввод пароля) и нажать кнопку ↓.

В экране установки пароля появляются четыре фигуры, изменяя которые, вы сможете ввести пароль. Далее мы приведем пароли некоторых уровней, поэтому нужно знать обозначения каждого существа:

1. Тролль — существо оранжевого цвета с пастью вместо живота и длинными руками до пола.
2. Гоблин с заступом — рыбоподобное существо, размахивающее шахтерским заступом.
3. Призрак — белый летающий призрак с пропеллером вместо хвоста.
4. Гоблин с копьем — рыбоподобное существо, несущее в руке копье.

5. Пузырь — шарик на коротких ногах, покрытый зелеными пятнами.
6. Бугермен — наш герой.
7. Морковка — существо, отдаленно напоминающее морковь.
8. Человек из канализации — фигура, похожая на человека, облитого грязью.
9. Огр — человек с дубиной.



Эти краткие характеристики позволят вам безошибочно ввести нужный пароль и не запутаться в обозначениях.

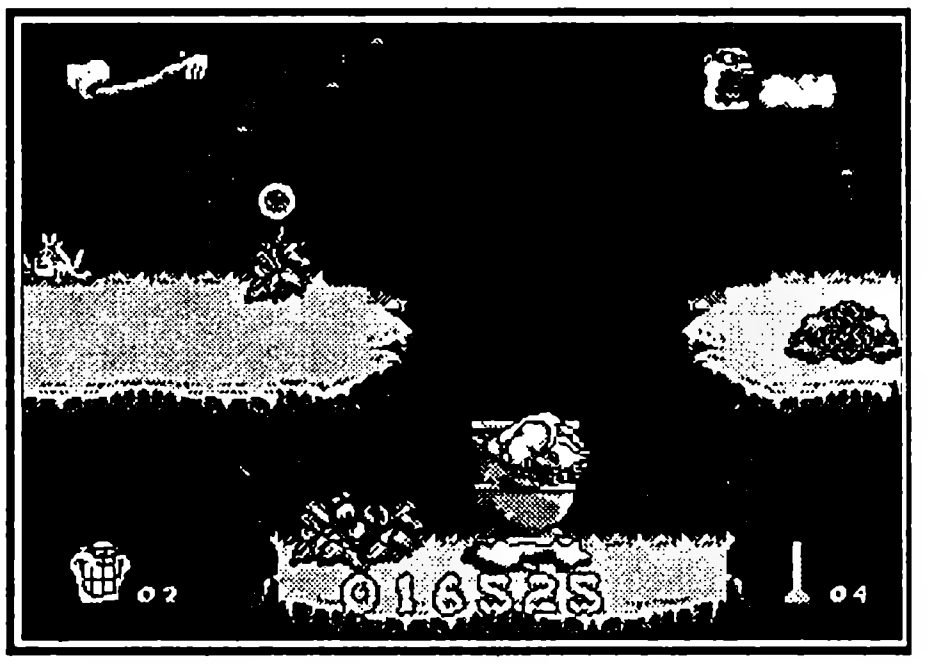
Для запуска новой игры выберите левый вход в экране заставки игры. В любом положении игры также можно ввести пароль и начать игру с нового уровня или заново. Для этого в режиме паузы нажмите кнопку B, затем переместите в появившемся окне курсор на два положения вправо и нажмите кнопку C.

Экран игры содержит изображение следующих свойств и состояний героя:

Количество жизней	— левый нижний угол
Количество набранных очков	— внизу посередине
Количество собранных вантузов	— правый нижний угол
Сила удара сопли, количество плевков	— левый верхний угол
Сила отрыжки и газов	— правый верхний угол

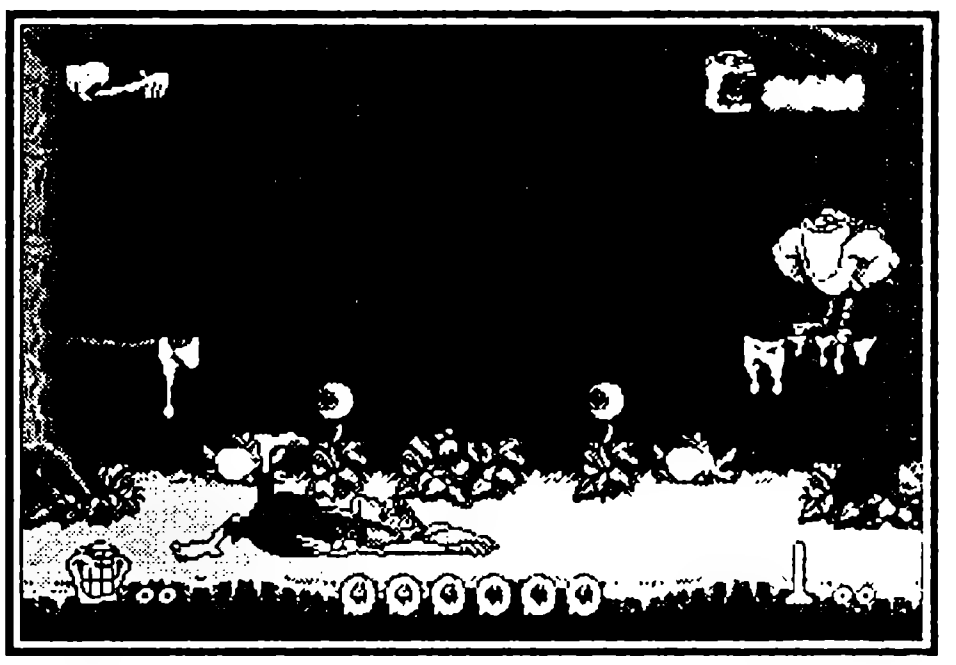
Прохождение

Игра по своей основе представляет собой линейную бродилку, поэтому особых трудностей с направлением движения и выбором действий не возникает. Используя возможности героя прыгать, бросаться соплями, делать другие непристойные вещи, можно расправиться абсолютно с любым врагом. К тому же герой весьма легко управляем и хорошо слушается ваших команд. Для начала, чтобы потом не вспоминать мучительно, на какую кнопку нужно нажать, разберитесь в управлении. На первых же врагах опробуйте прыжки и броски соплями. Если взять во время игры белую баночку с буквой M, герой получает возможность осуществлять плевки, которые намного мощнее предыдущего оружия. Но они, как и все хорошее, заканчиваются. Сильным оружием является отрыжка Бугермена. Она используется с помощью удерживания кнопки C и наибольшей силы достигает, когда значок в правом верхнем углу начнет мигать (при удержании). Усиливается она по мере собирания вами зеленых комков на ветвях деревьев и в воздухе.



Чтобы забраться наверх, герой использует свисающие с деревьев лианы-сопли, в некоторых местах двигающиеся камни. Иногда, чтобы забраться выше лиан на ветки, нужно совершать прыжки, удерживая кнопку ↑.

С помощью кнопок B/↓ бугермен спрыгивает с платформ и веток, не доходя до их края. Проходя уровни, не забывайте наступать на выглядывающие из земли деревянные квадраты — это крышки ящиков, из которых вы будете выходить, если погибнете. Смывание в унитаз — это возможность набрать дополнительные очки и вантузы, раздавить больше сопель, с помощью которых покупаются дополнительные жизни. В уровнях существуют небольшие секреты. Это кучки земли, разрыть которые можно с помощью кнопки ↓, а также заваленные камнями проходы. Камни можно разбить с помощью приема C/↓. Этот прием тоже очень сильный, но можно использовать его и еще сильнее, если найти морковку. Кое-где, чтобы перейти в следующий уровень, необходимо забраться в нос, расположенный на стене (кнопка ↑).

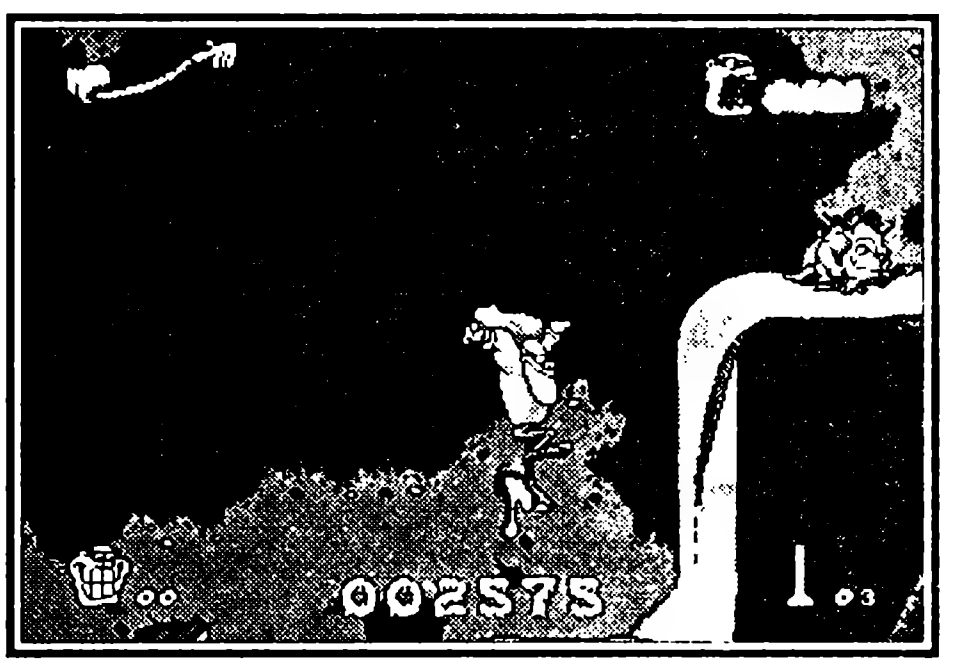


Вы сможете летать, если возьмете морковку и в прыжке нажмете кнопку C. Таким образом сможете взять наиболее труднодоступные очки.

Боссы

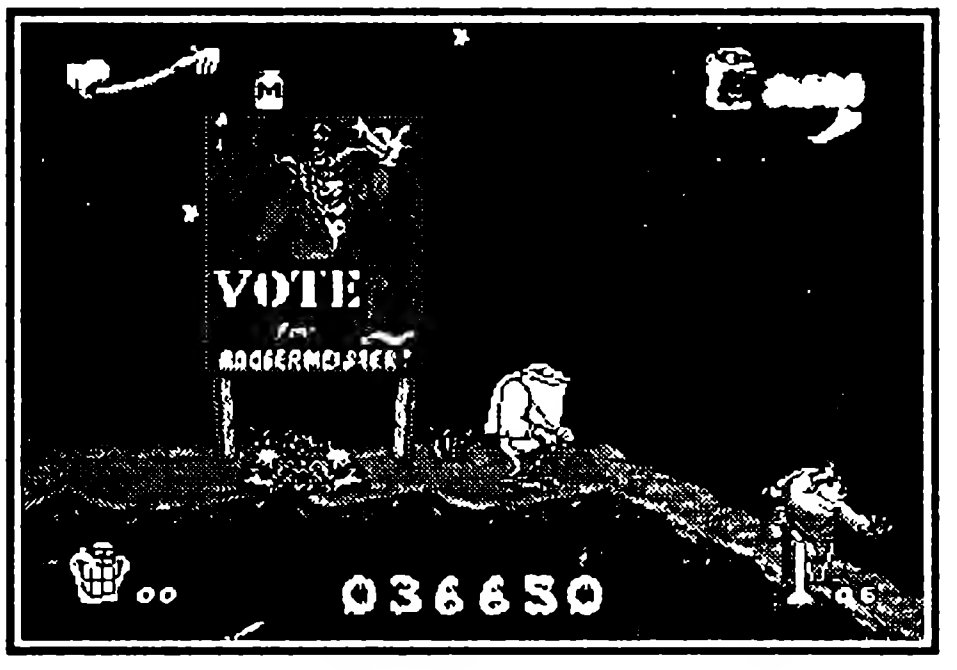
Hickboy (куриный пастух)

Это первый босс после четырех уровней и один из самых легких. Поразить Бугермена он пытается с помощью курицы и яиц, которые кидает из угла в угол. С первой попытки кажется трудным, но при знании закономерности его движений справиться с ним будет легко.



УНИЧТОЖЕНИЕ:

Станьте на противоположную врагу платформу и перепрыгните летящую в вас курицу в тот момент, когда она окажется позади вас. Затем, пока враг будет кидать в вас куриные яйца, уходите от них, не слезая с платформы, и кидайтесь в него. Если вы попадете, Hickboy раскрутит курицу над головой и побежит на вас. В этот момент вы должны перепрыгнуть через него и взобраться на другую платформу.

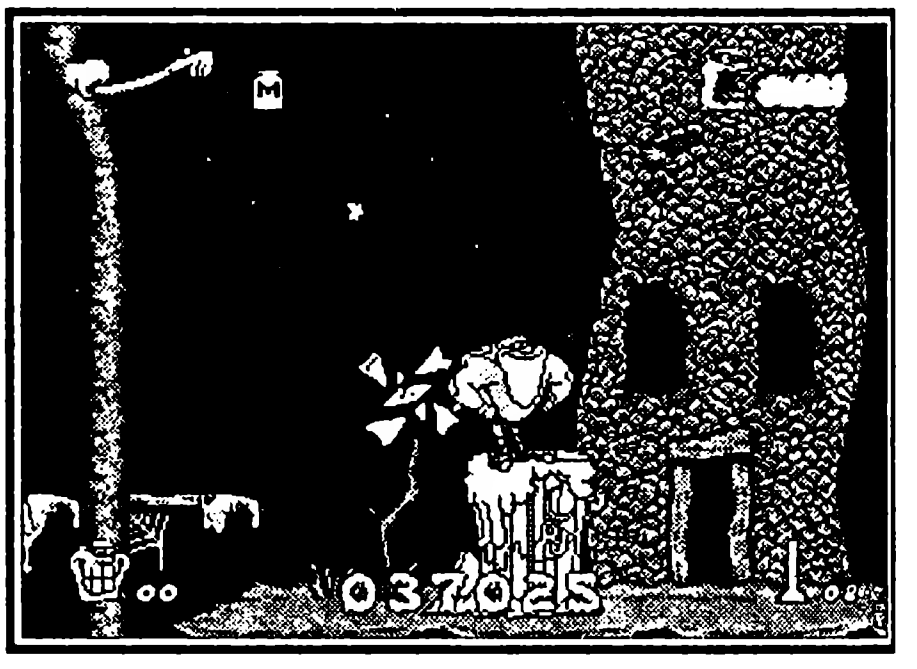


Revolta

Весьма дрянная женщина, использующая свою голову не по назначению — Революта. Она проделывает следующую вещь: сначала пускает в вас грозовые облака, а когда ей это не удается, запускает своей головой, причем та жутко скалит зубы и норовит вас укусить. Между делом Революта скачет на палке из угла в угол.

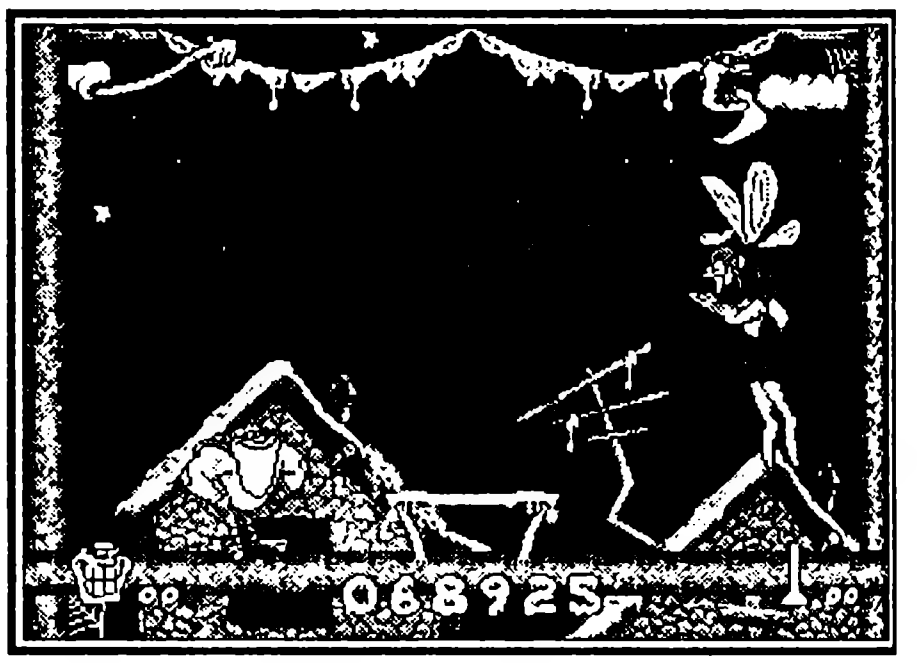
УНИЧТОЖЕНИЕ:

Революта хотя и злая, но убить ее не составит особого труда. Как и в предыдущем случае, встаньте на противоположную платформу от врага — это позволит уйти от грозовых облаков. Когда Революта кинет голову, отойдите в глубину платформы, и она вас облетит. После подпрыгните и киньте в нее соплей, она достанет палку и начнет прыгать в вашу сторону, в это время перепрыгните через нее.



Flyboy (летающий мальчик)

Третий босс, с которым Бугермен встречается в конце уровня с названием «Бугервилль». Казалось бы, он по всем правилам игры должен быть сложнее предыдущих. Ан нет! Все, что он делает (выпускает козявок, кидается), не причинит вам вреда, а его полеты вы попросту проигнорируете, если будете держаться нижеприведенного правила:



УНИЧТОЖЕНИЕ:

Не давайте боссу остановиться и не применяйте оружие. Просто нужно отталкиваться от батута посреди комнаты и прыгать на голову Флайбоя. Как только достигнете цели, отскакивайте к стене позади соперника — он полетит в противоположную сторону, и вы проделаете то же самое заново.

Deodor Ant (Теодор Ант)

Вот этот уже немного посложней, и Бугермену придется от него побегать. Теодор кидается шариками в трех направлениях, иглами, выпускает из шланга дым и сваливает откуда-то сверху камни, да вдобавок еще и прячется под землю.

УНИЧТОЖЕНИЕ:

Пока Теодор Ант на земле, вам лучше находиться на противоположной от него платформе. В этом случае вас не заденут иглы и дым из шланга, но вполне могут шарики. От них уходите прыжками, либо пригибайтесь и в это время кидайтесь соплями в Анта. После того как вы в него попадете, он начнет зарываться в землю, а вы перебегайте под противоположную платформу и ждите, пока не перестанут сыпаться камни. Тогда запрыгните наверх и повторяйте то, что уже делали. Но. Есть одно но. Теодор не всегда выходит из-под противоположного вам угла, и здесь вам нужно проследить эту закономерность.

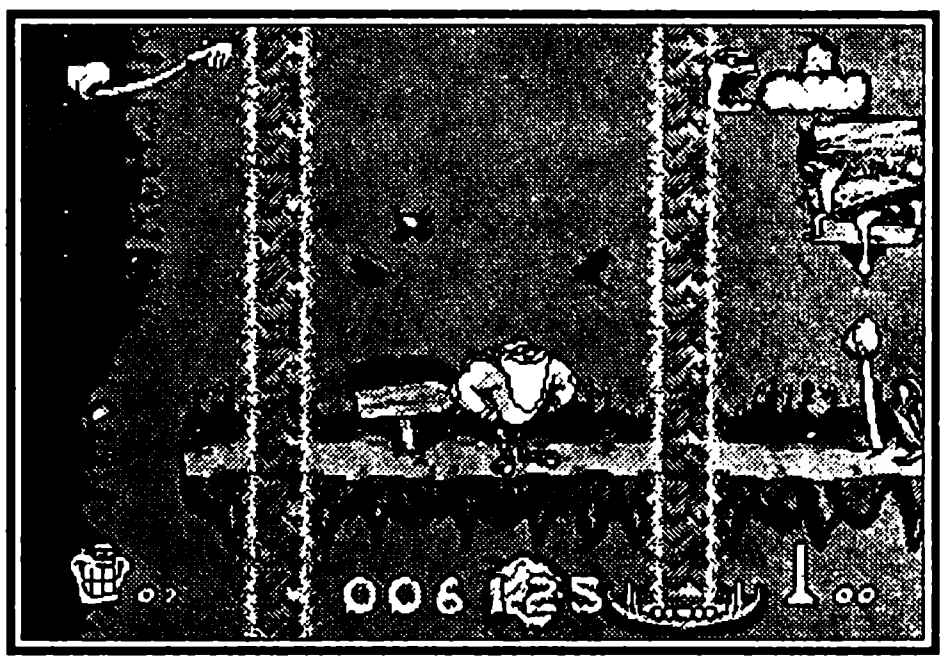
Booger Meister (главная козявка)

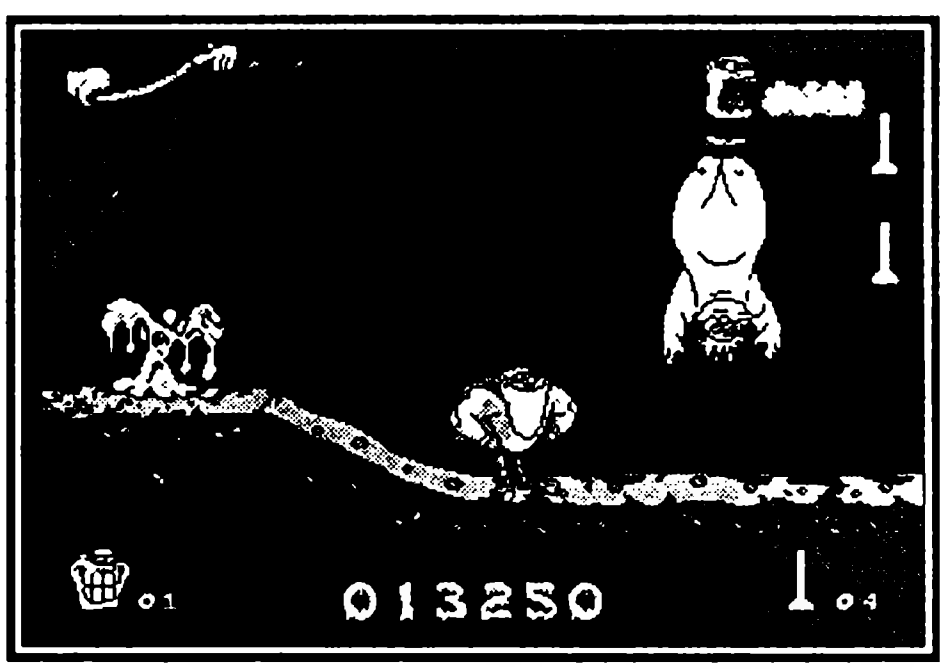
Главный босс, из-за которого, собственно, и начались мучения Бугермена, и, поверьте, зловреднее других — выискивает из-за ушей козявок и кидает их под ноги, пускает воздух, — в общем, ведет себя омерзительно.

УНИЧТОЖЕНИЕ:

Вам практически постоянно придется находиться на платформах и извиваться, чтобы уйти от его газов, которые он пускает в двух направлениях. После попадания в него во время его прыжков нужно перескочить на другую платформу и оттуда вести обстрел.

Уровень 1: Flatulent Swamps (Территория болот)





Первый и наиболее легкий уровень, состоящий из четырех эпизодов. Основные враги на этом этапе — улитки, морковки, прыгающие козявки, гоблины с копьями, встречаются также более крупные существа: огр, тролль, человек из канализации. Все существа убиваются с помощью оружия и прыжков, но козявок лучше убивать соплями, так как они весьма мелки, на других же можно просто прыгать. Но учтите, что такие враги, как огр, тролль, человек из канализации умирают после третьего прыжка или попадания оружия. На уровне есть потайные комнаты: в различных ямах, где в углу валяются камни, их можно разбить с помощью приема ↓/C. Кое-где можно пройти под землей и без разбивания камней. Не забывайте собирать вантузы и прыгать на сопли на земле, — это добавит вам очков и шансов на дополнительную жизнь. Если взобраться повыше, то можно встретить сов, которые смешно врезаются в деревья, но вовсе не смешно избавляют вас от имеющихся жизней.

Унитаз со стрелкой ↓ указывает место спуска в канализацию, где опять же можно набрать дополнительные очки и жизни.

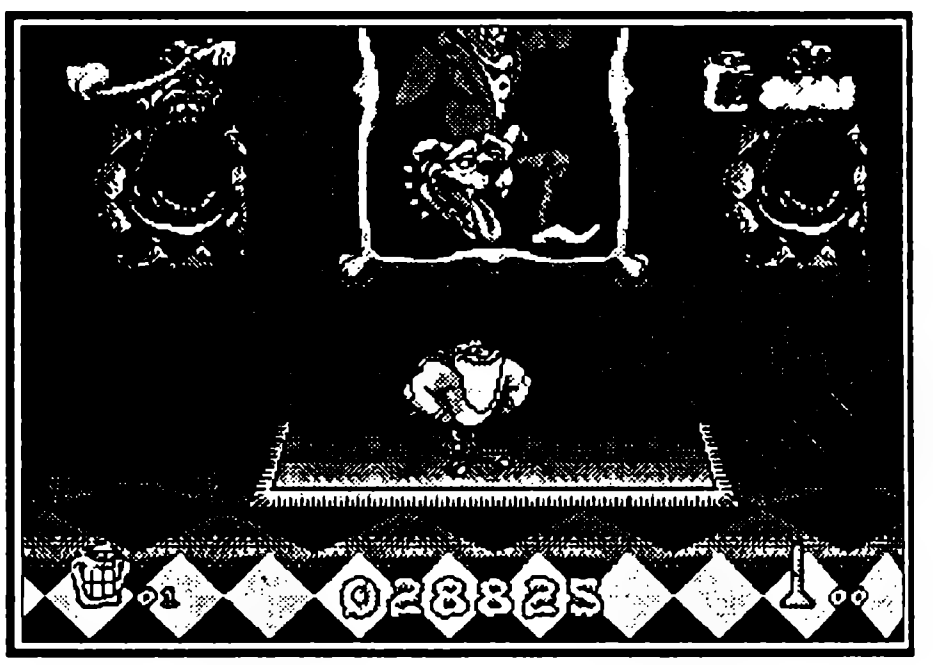
Босс этого уровня — Hickboy.

Уровень 2: The Pits (Ямы)

На ямы уровень похож не сильно, но попрыгать вам придется. Отрезки состоят из подобия извивающейся лианы (а может, это чей-то мерзкий зеленый язык?). Врагов здесь прибавилось — уже знакомые гоблины с копьями сошли с ума и прыгают где попало, совершая немыслимые движения. Немного опасно некое подобие червяка, перепрыгивающего из трубы в трубу и загораживающего дорогу. Дождитесь момента, когда он совершит очередной прыжок, и смело идите вперед.

Главный босс — Revolta.

Уровень 3: Boogerville (Буггервиль)

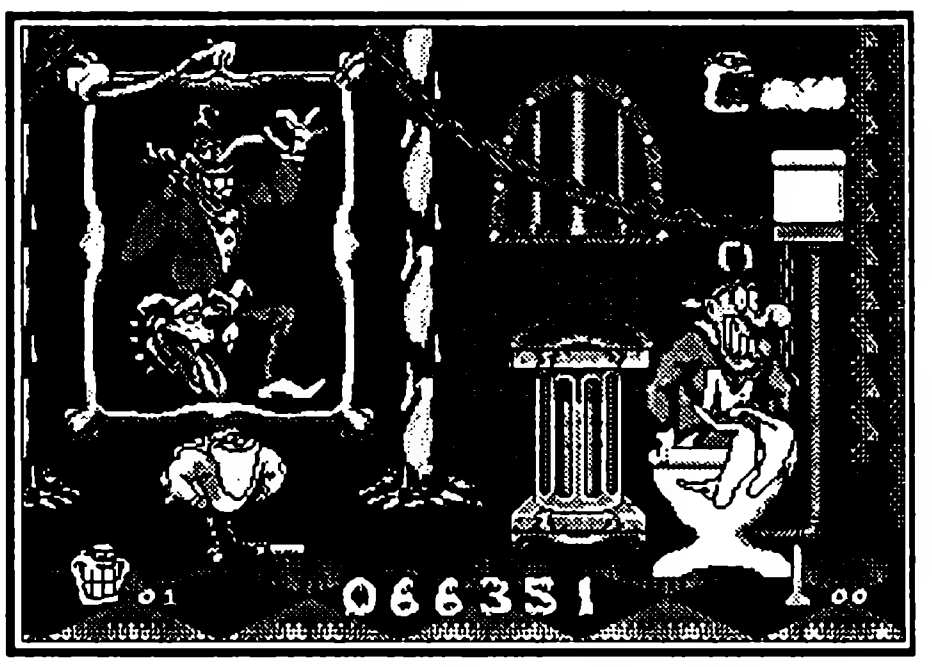


По всей видимости, этот город — родина главного врага Бугермена. По всему уровню встречаются объявления о розыске героя и рекламные щиты Бугермейстера.

Кроме уже имеющихся врагов, на этом уровне много пузырей — весьма коварных противников. Взрываясь из-за попадания в него сопли либо сам, он способен брызгами убить вас. Чтобы этого не произошло, не подходите к нему, пока брызги не исчезнут.

Босс — Fliboy.

Уровень 4: Mucous Mountains (Слизистые горы) & Nasal Caverns (Носовые Пещеры)



Уровень представляет собой несколько узких троп, как бы витками поднимающихся к вершине. Из врагов добавляются гоблины, кидающиеся в бугермена камнями, и бараны, бредущие с низко опущенными рогами. Они вдруг вспоминают, что вас нужно убить, и несутся вперед.

Как бы подуровнем к уровню номер четыре выступает этап под названием Nasal Caverns (Носо́вые Пещеры), куда бугермен попадает в промежутках между эпизодами Mucous Mountains. Здесь и без того наглые гоблины начинают творить и вовсе немыслимое. Достаточно лишь сказать, что одним из их развлечений на этом этапе является следующее действо: гоблин забирается на потолок пещеры, находит подходящий сталактит, обхватывает его руками, повисает на нем и начинает рубить его молотком. Вы, проходя мимо, получаете по голове увесистым камнем, так как гоблин в этот момент падает.

Общий босс — Deodor Ant.

Уровень 5: Pus Palace (Дворец Гноя)

Так как уровень это последний, то и враги здесь собраны со всех предыдущих. Эпизоды уровня весьма велики по протяженности, и каждый отрезок состоит из нескольких комнат, в которых есть свои лестницы, выступы, дорожки и, конечно, куча врагов. Для того, чтобы взобраться на платформу, где уже сидит враг, есть небольшой секрет. Попробуйте, сползая вниз по сопле, сделать так, чтобы гоблин на некоторое время не был виден, и сразу поднимайтесь вверх. Врага на своем месте уже не будет, хотя и пробовать придется, скорее всего, несколько раз.

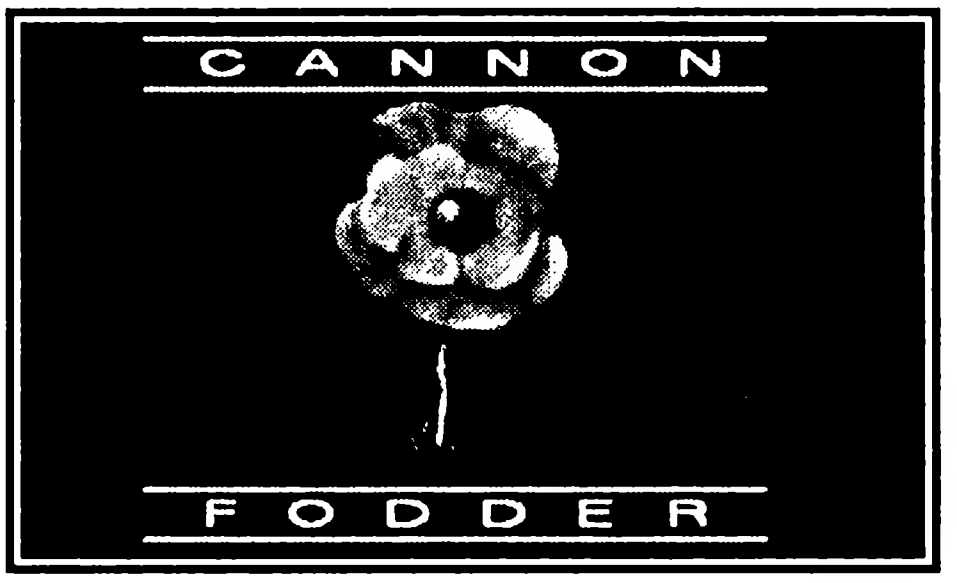
Босс — Boogermeister.

CANNON FODDER

ПУШЕЧНОЕ МЯСО

Sensible Software ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Вы командуете взводом специально обученных солдат. Отдавая грамотные распоряжения, вы выполняете задания, которые вам дает штаб. Цель игры — уничтожение противника на всей территории каждого уровня. Игра содержит 24 миссии, которые делятся на несколько этапов. Каждый этап по-своему сложен и сильно отличается от предыдущего, посему, никакой однообразности в игре вы не встретите. Cannon Fodder настолько увлекательна, что при первых попытках поиграть в нее, я забывал обо всем на свете и сражался с неприятелем днем и ночью. А после того, как игра закончилась, я почувствовал себя Кутузовым или как минимум Наполеоном, чего и вам желаю...



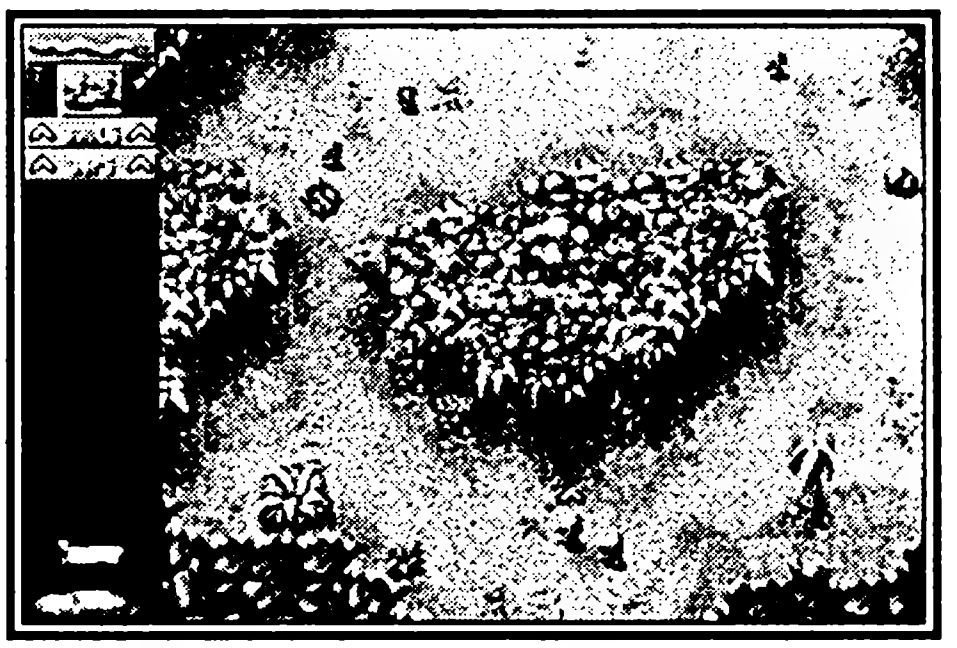
Управление

A — передвижение;
B — огонь;
Start — карта, выбор оружия, просмотр информации.

Прохождение игры

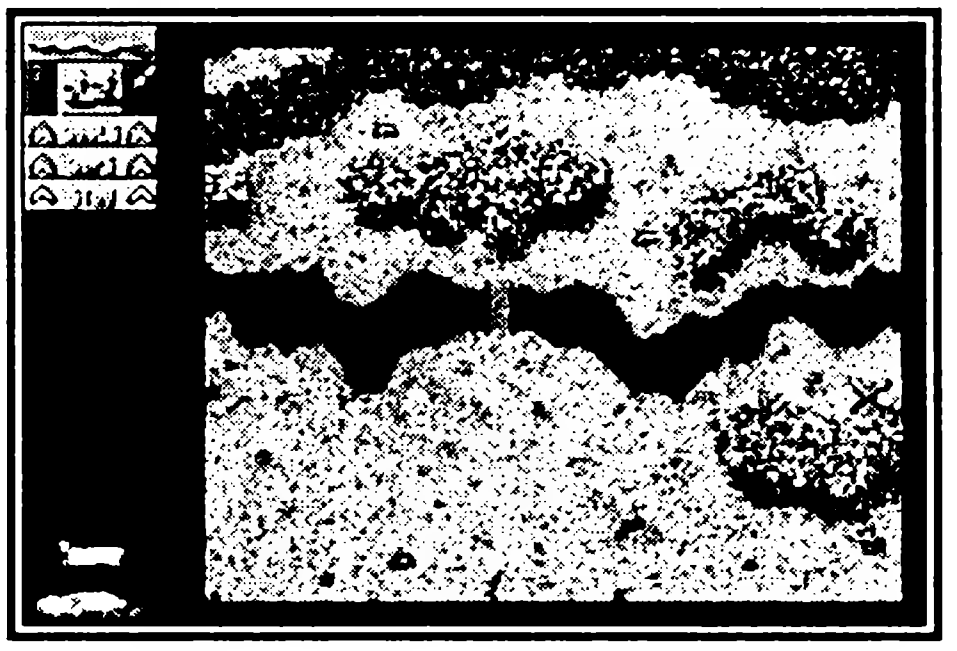
Первая миссия

Вам необходимо уничтожить несколько солдат, которые видны на карте. Никакой стратегии здесь не надо. Просто выходите из-за кустов на врага и стреляйте в него. Как только вы всех убьете, миссия закончена. Не надейтесь, что так будет и впредь. От миссии к миссии задание усложняется, и противник становится намного умнее и хитрее, но и вы тоже набираетесь опыта.



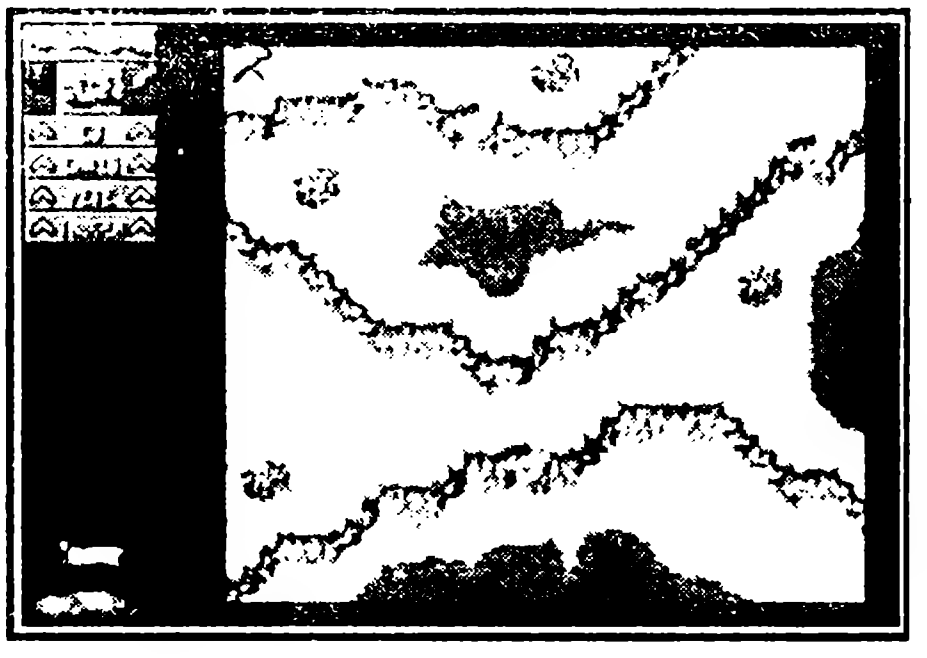
Вторая миссия

В первой части нужно выбить противника, прячущегося в кустах. Проще всего это сделать при обходе территории, по часовой стрелке. Вторую часть начинайте с правого верхнего угла карты. Лучше идти вдоль реки, не заходя в воду. В воде вы безоружны, не можете ответить противнику. Штаб врага находится в самом конце пути — в правом нижнем углу. Взорвите его выстрелом по бочкам.



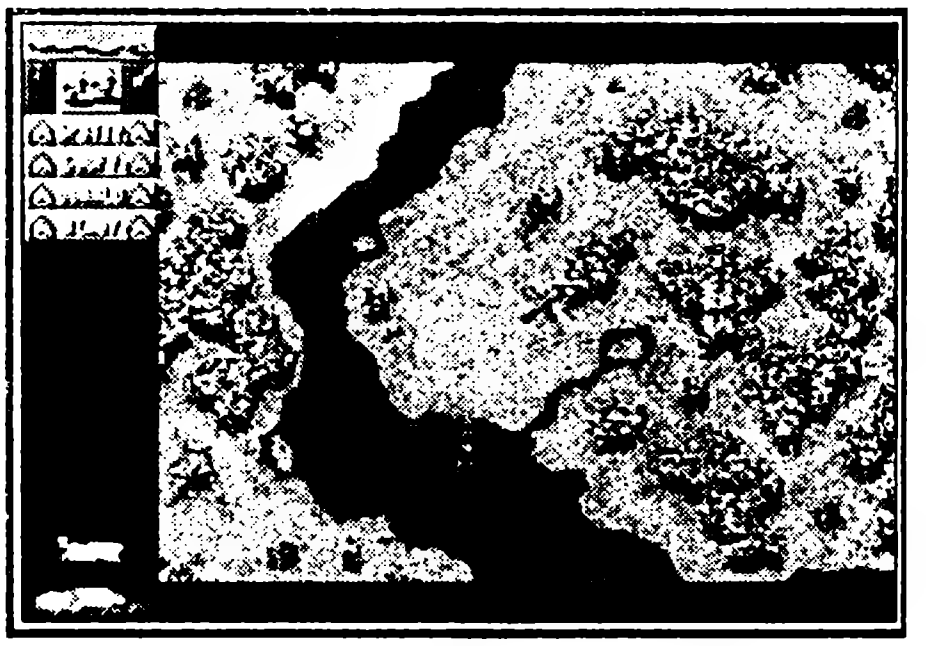
Третья миссия

В первой части можно запастись гранатами, которые находятся у левого и правого края карты. На этапе нужно уничтожить 3 хижины.



Четвертая миссия

В начале миссии переправьтесь через реку в нижней части карты. Потом поднимитесь и возьмите несколько гранат у здания. Возможна засада. Идите к левому берегу реки, по пути нужно взорвать дом. Перестреляйте солдат противника, выбегающих слева из здания. Идите к взорванному мосту и уничтожьте здание в правом нижнем углу карты. Потом поднимитесь вверх и взорвите последнюю оставшуюся хижину. Во второй части миссии идите к причалу. В хижину бросьте гранату, потом добейте оставшихся противников.



В третьей части миссии нужно взорвать в деревне дом с дверью, занятый врагами. Запас гранат есть в ящике на дальнем берегу реки. Противник прячется в верхней части (над деревней), в норе.

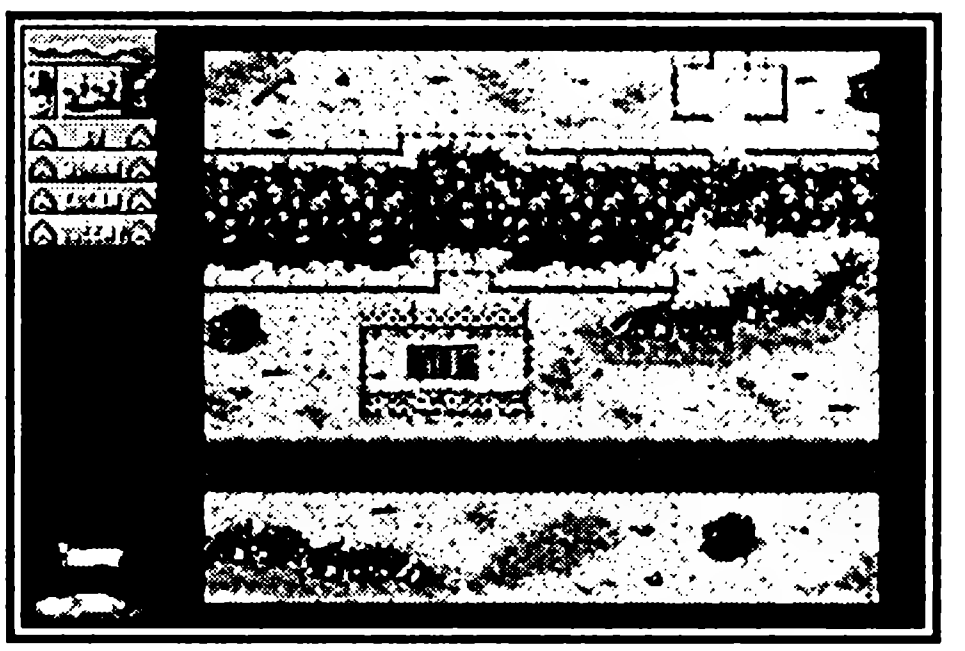
В четвертой части миссии нужно сначала идти по тропинке справа от зыбучих песков. Осторожно, натянут провод от мины. Перебейте его выстрелом. Соберите гранаты и, пройдя по краю, убейте солдат противника в правом нижнем углу. Потом уничтожьте оставшихся солдат и здания.

Пятая миссия

Взорвите дом на том берегу реки, перебросив через нее гранату. Потом можно взять гранаты рядом со следующими двумя домами. Переплывите реку и потом взорвите эти дома. Во второй части этой миссии сначала уничтожьте гранатометчика и здание. Затем спуститесь по правому краю карты вниз. Здесь можно запастись снарядами для базуки. Слева увидите гранатометчика — убейте его. Здание тоже охраняет гранатометчик, уничтожьте его. Кроме того, гранатометчики засели и на утесе. Их проще расстрелять из базуки. В третьей части миссии взорвите первое же здание и направляйтесь вниз. Взорвите ограждение, воспользуйтесь снегоходом. Увидите снайпера — уничтожьте его.

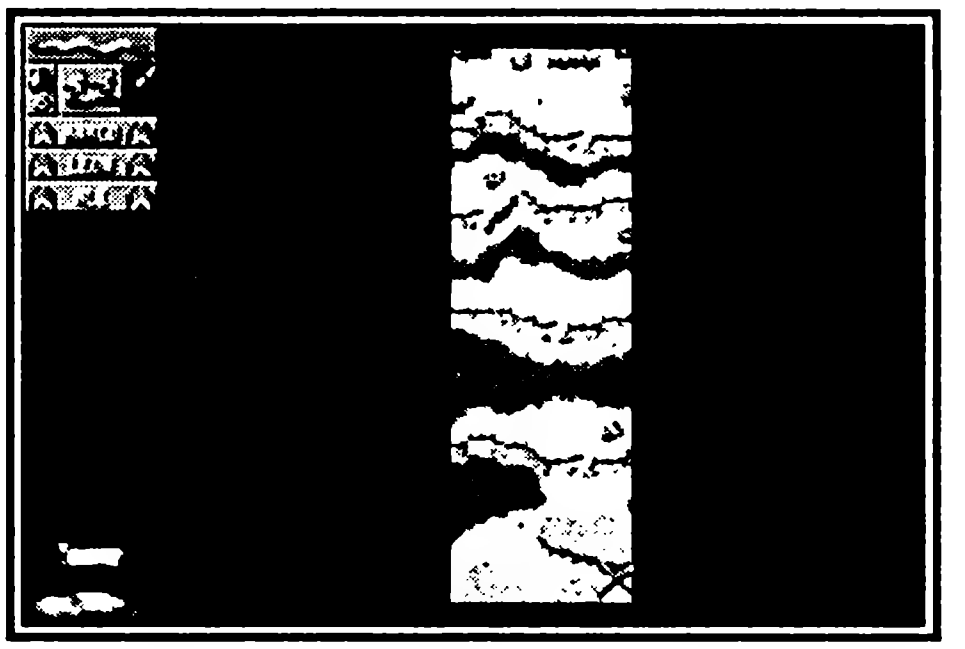
Двигайтесь в верхний левый угол, и увидите трамплин. Воспользуйтесь им для переправы на другой берег. По пути можно уничтожить ракетную установку.

Шестая миссия



На первом этапе этой миссии сначала взорвите ограждение у края карты. 2 главных здания можно уничтожить ракетой. Потом переправьтесь через реку по мосту и направляйтесь вниз. Там обнаружите последнее здание противника, уничтожьте его. Во второй части миссии держитесь подальше от самолетного ангара. Слева от площадки старта можно обнаружить замаскированное оружие. С его помощью разрушьте дом и ограждение.

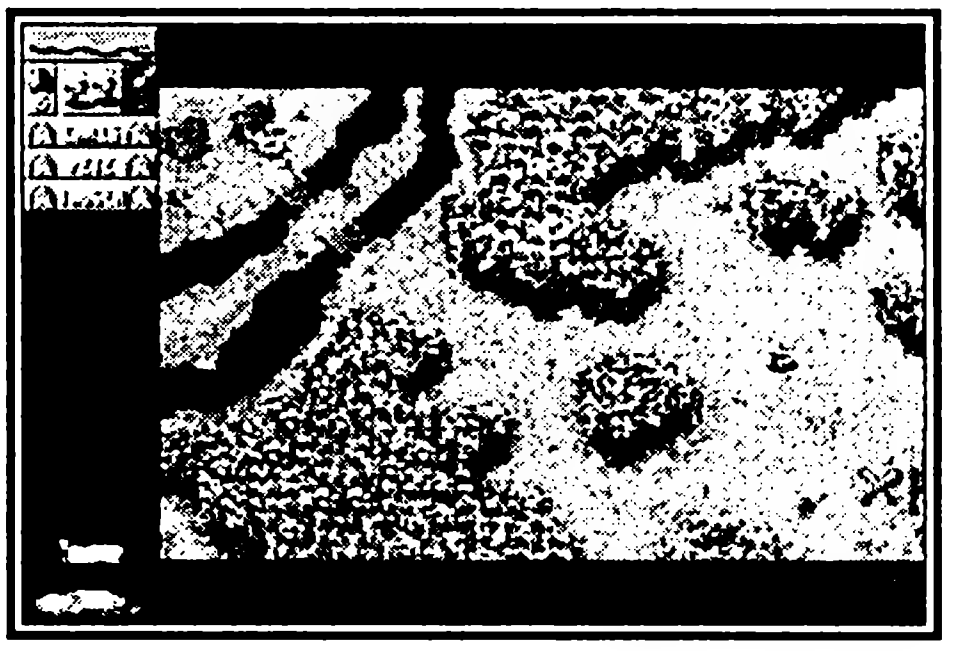
Седьмая миссия



В первой части миссии убейте двух снайперов, расположенных как раз над местом вашего старта. Переправьтесь через реку, и сразу же обнаружите еще одного снайпера, уничтожьте его. Продвигайтесь по тропе, обнаружив 2 здания, взорвите их. После этого нужно уничтожить еще один дом, и первая часть миссии закончена. Во второй части миссии уничтожьте первое здание, потом 2 эскимосских дома. Затем обойдите всю местность, уничтожая многочисленных врагов. В третьей части миссии продвигайтесь вверх. Уничтожьте снайпера, пока тот не забрался в снегоход.

На машине доберитесь до конца леса, уничтожая врагов. Продвигайтесь вверх до забора, пробейте в нем дыру и уничтожьте огнем из базуки 3 здания.

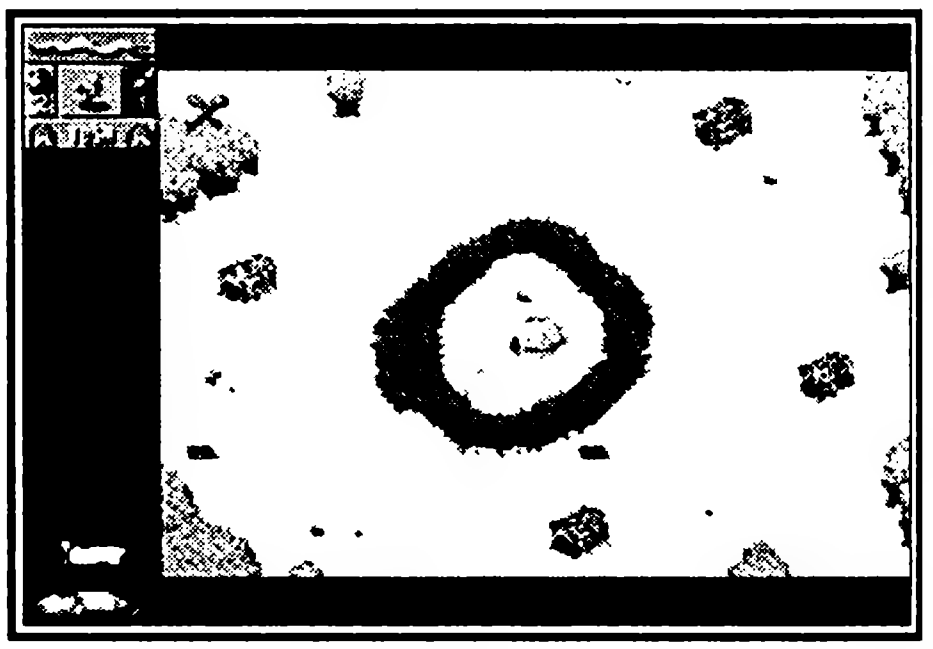
Восьмая миссия



В первой части миссии идите влево к домам. Учтите, что мост заминирован. Идите вверх вдоль реки, там взорвите ближайшее здание выстрелом из базуки. Переберитесь на другой берег и забросайте гранатами стоящие там здания. Гранатометчик противника прячется под танкером.

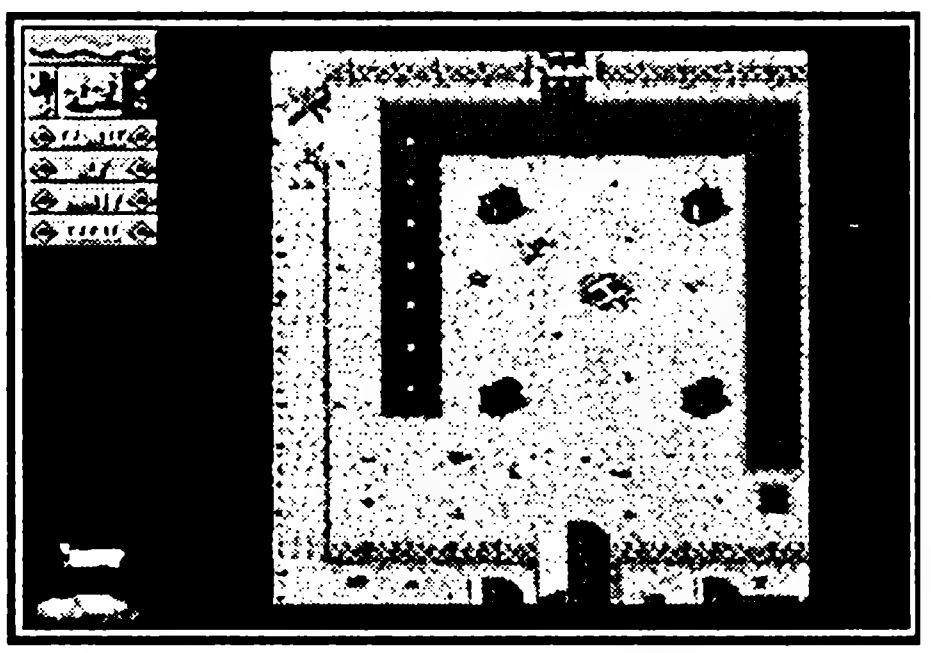
Во второй части миссии начните с уничтожения снайпера. Потом уничтожайте противников с базуками. Доберитесь до орудий в середине карты и расстреляйте все здания. После этого уничтожьте оставшихся солдат противника. В третьей части миссии сначала уничтожьте всех противников вверху. Затем на джипе поезжайте в правый верхний угол карты. Спуститесь с утеса там, где к нему вплотную подходит

река. Падайте на джипе в воду и быстро уничтожайте всех противников, пока не утонул джип. Затем нужно взорвать орудия противника и здание в середине карты. Четвертую часть миссии начните с уничтожения солдата, выходящего из тоннеля. Взорвите дом и джип противника. Потом на своем джипе поезжайте вниз по карте, найдите и убейте трех снайперов врага. Прямо на джипе съезжайте в воду. Пока джип не утонул, выберитесь из него и забросайте гранатами домики и снайпера, прячущегося на дереве. Не останавливайтесь, пока не доберетесь до края карты. Там найдите и уничтожьте последнего снайпера противника. Спуститесь к берегу и взорвите джип. Потом зайдите в орудийную башню и расстреляйте бункеры.



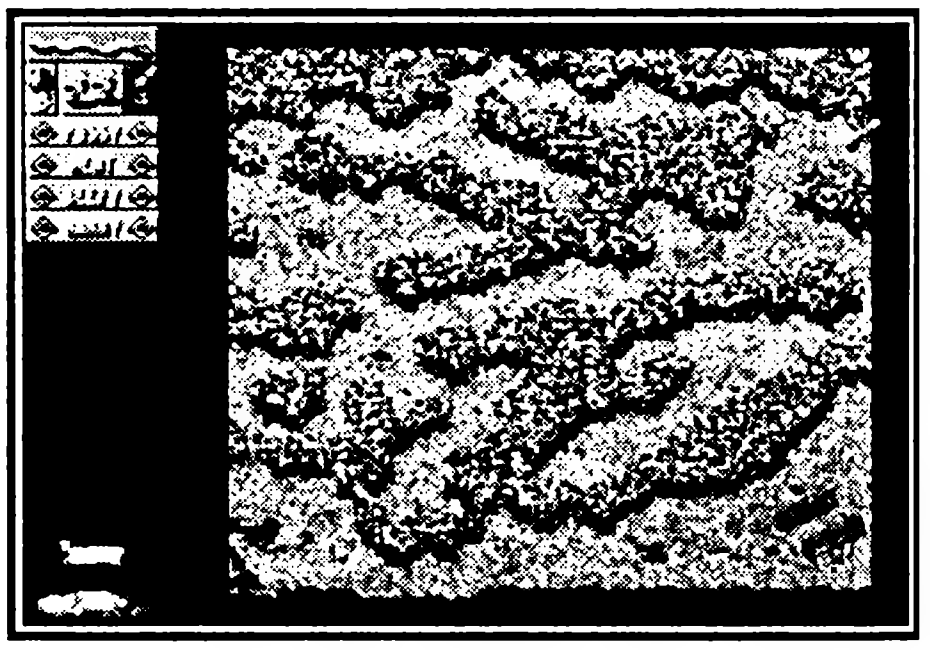
Девятая миссия

В первой части миссии возьмите снегоход, уничтожьте возле здания солдата, вооруженного базукой. Ведите снегоход к хижине в верхнем правом углу, там развернитесь и двигайтесь от нее. В этом случае весь огонь противника будет направлен по собственному строению. Используя этот прием, можно уничтожить все здания противника. Во второй части миссии пройдите к маленькой льдине в правом верхнем углу карты. Там уничтожьте ракетой орудийную башню и сойдите со льдины. Вторую орудийную башню нужно взорвать гранатой. Поднимитесь наверх за гранатами. Уничтожьте солдат противника, взорвите ракетой башню вдали слева. Продвигайтесь наверх, встаньте позади бункера. Противник сам уничтожит его из орудия. Затем уничтожьте орудийную башню гранатой. Этот прием можно повторить и с другими башнями.



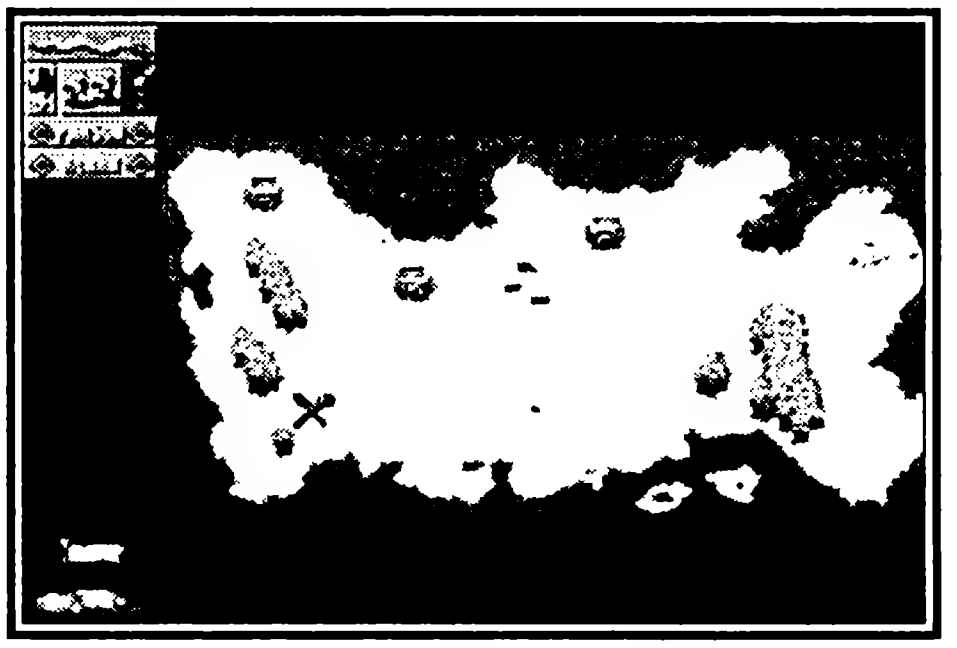
Десятая миссия

В первой части миссии уничтожьте 2 верхние хижины. Потом уничтожьте хижину справа внизу. Возвратитесь к месту старта этой части миссии. Дождавшись посадки вражеского вертолета, уничтожьте его ракетой. Затем взорвите последнее здание в нижнем левом углу. Во второй части миссии уничтожьте гранатами 2 домика справа, потом 3 домика на верхней стороне оврага. Перейдите через мост и взорвите 2 орудийные башни. Продвигайтесь влево и броском гранаты через забор взорвите последний дом противника. Ракетой уничтожьте орудийную башню в деревне с левой стороны. В третьей части убейте набегающих солдат противника и идите в левую сторону. Там уничтожьте 2 дома и

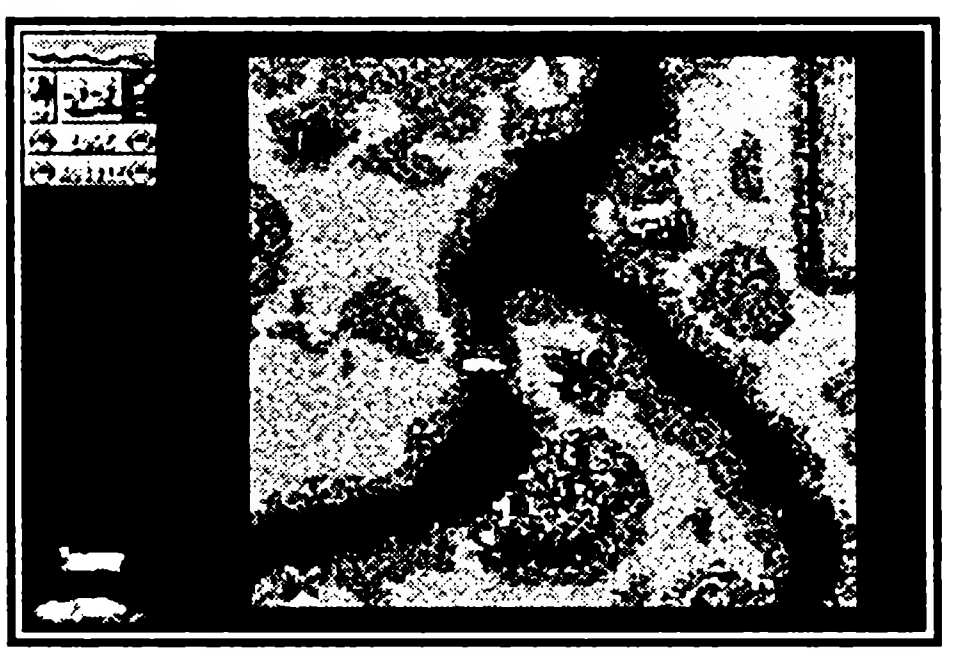


орудийную башню. Садитесь в джип и, пользуясь трамплином, преодолейте забор, затем еще один. Джип остановите за деревней и взорвите здание. В четвертой части взорвите гранатой хижину слева. Танк взорвет бункер, затем взорвется сам. Направляйтесь вверх и оттуда уничтожьте оставшиеся здания ракетами. Пятую часть миссии начинайте с быстрого движения своих солдат, пока их не перестреляли из орудийной башни. Гранатами взорвите все дома и перестреляйте солдат противника.

Одиннадцатая миссия

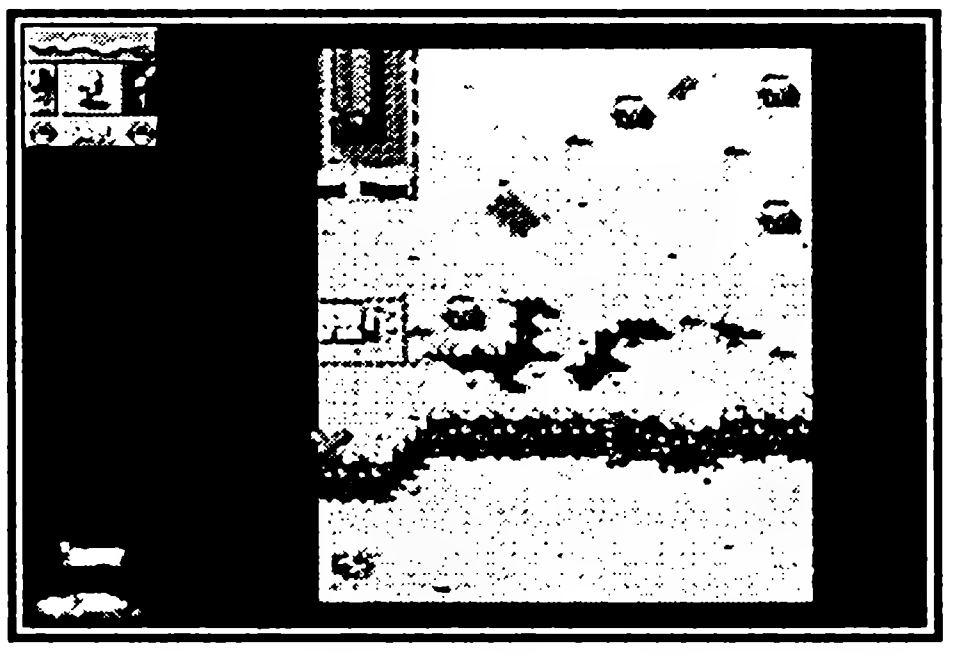


В первой части миссии продвигайтесь влево вниз. Уничтожьте дом в середине карты. Продолжайте двигаться вниз, по пути уничтожьте хижину. Орудийную башню взорвите ракетой, хижину — гранатой. Остерегайтесь засад. Во второй части миссии переправьтесь через реку. Хижину уничтожьте броском гранаты через деревья. Быстрее идите вниз, доберитесь до танка и заберитесь в него через нижний люк. Расстреляйте бункер и орудийную башню справа. Вертолет противника уничтожьте после его посадки. Выберитесь из танка, уничтожьте орудийную башню справа, перейдите через мост и взорвите последнюю орудийную башню. Вернитесь к танку, проехав по мосту, расстреляйте танк противника, ограждение и освободите пленного. Можно выходить из танка. В третьей части нужно в лесу найти вертолет. Поднимайтесь в воздух и уничтожайте орудийные башни. Не дайте взлететь вертолету противника, кроме него вам никто не угрожает.

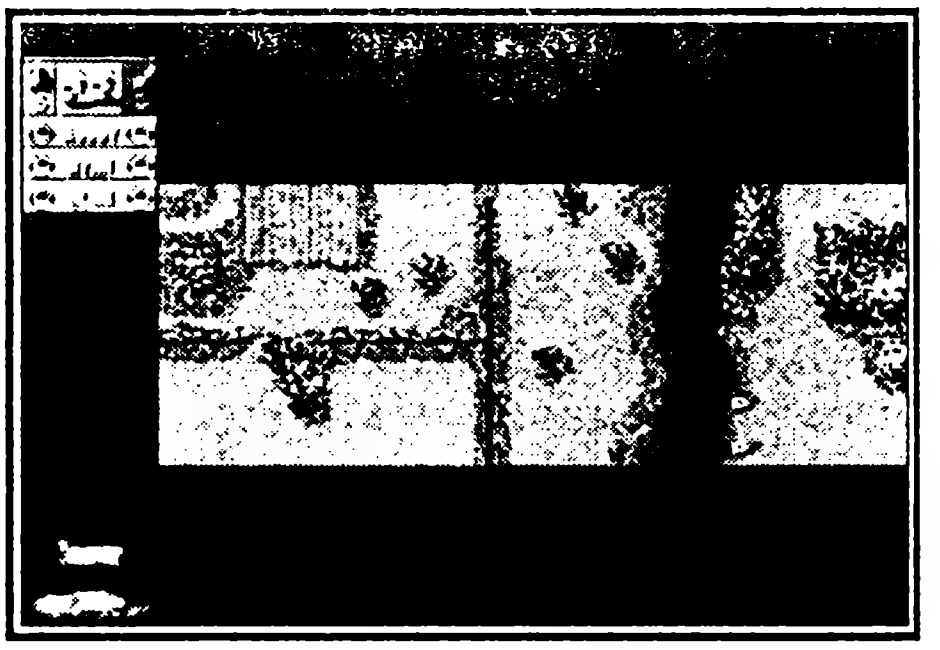


Двенадцатая миссия

В первой части миссии используйте танк, находящийся справа. Во второй части огнем из танка уничтожьте все здания. Переправьтесь через реку и взорвите хижину гранатой. В третьей части уничтожьте 3 орудийные башни. На вертолете доберитесь до хижины в правом нижнем углу карты. Уничтожьте ее и перелетайте влево на огороженную территорию. Переберитесь в танк и расстреляйте оставшиеся здания. Вернитесь к вертолету, взлетайте и уничтожайте оставшихся солдат противника. В четвертой части уничтожьте орудие на льдине и садитесь в вертолет. Перед взлетом взорвите гранатой дом справа. Летите вверх к танку. Пересядьте в него и расстреляйте 2 бункера и солдат. Идите вниз, по пути уничтожая солдат противника. В пятой части миссии взорвите орудийную башню, освободите залож-



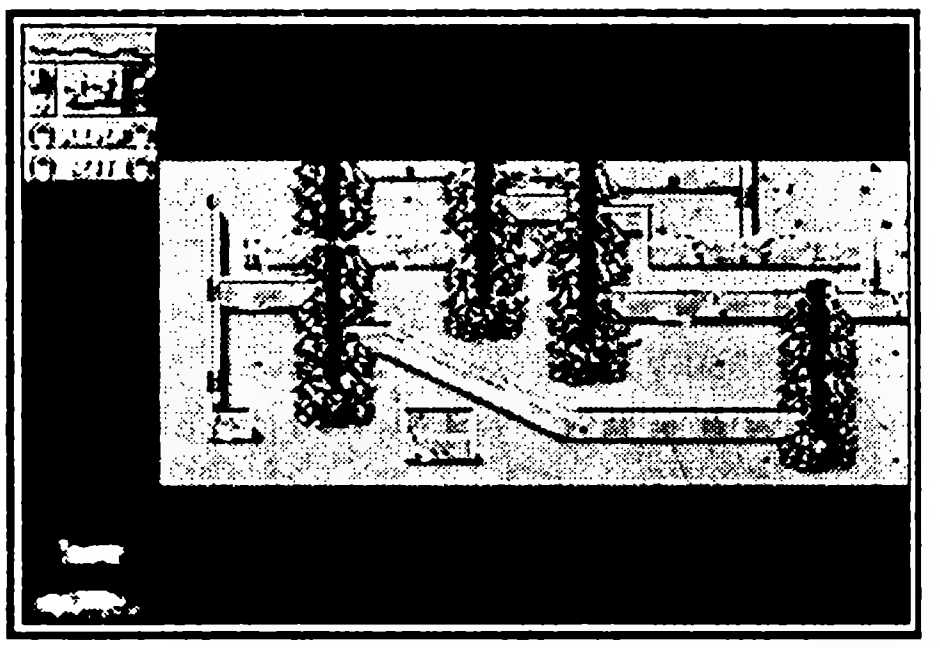
ников в лагере. Идите влево к вертолету, перелетите в лагерь, заберите заложников. Взорвите последнюю башню и приземлитесь у палатки Красного Креста. Зайдите в палатку. В шестой части опасайтесь орудий на крышах бункеров.



Тринадцатая миссия

В первой части миссии как можно быстрее идите вправо и переправьтесь через реку. Заставьте башню самоуничтожиться, переправьтесь обратно через реку и уничтожьте орудийную башню. Расстреляйте джип и взорвите дом. Расстреляйте солдат противника, взорвите орудийную башню — и на этом миссия закончена.

Четырнадцатая миссия

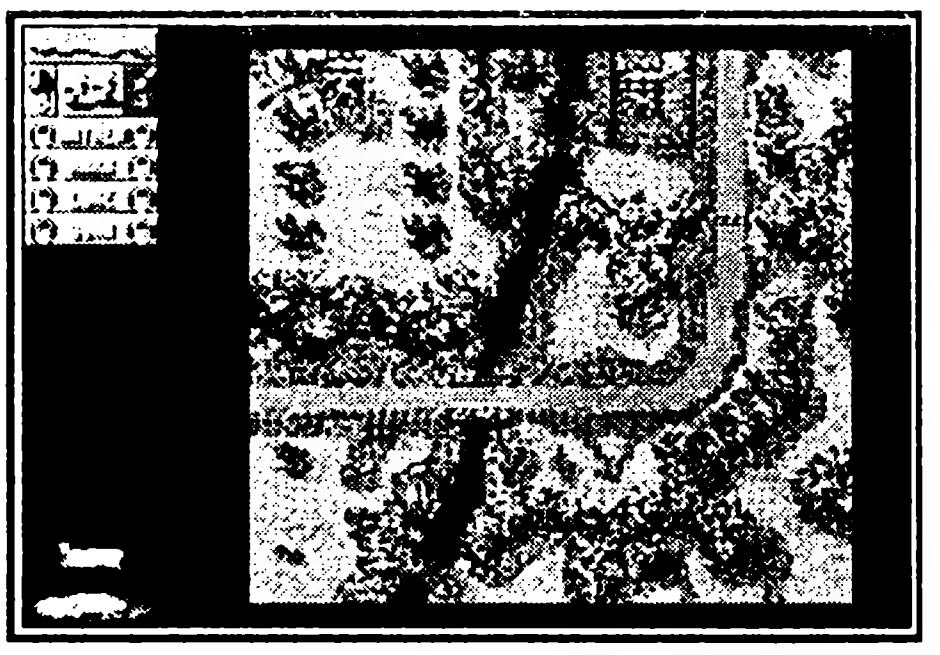


В первой части миссии взорвите гранатами 2 орудийные башни. Пройдите по мосту, затем влево к вертолету. Не подорвитесь на мине. Противника уничтожайте с вертолета. Во второй части садитесь в джип. Вертолет противника уничтожьте, когда он приземлится. Затем взорвите здания.

Пятнадцатая миссия

В первой части миссии идите влево к вертолету. На нем летите к танку. На танке спускайтесь к краю карты, там уничтожьте бункер и 3 орудийные башни. Во второй части миссии плывите направо, потом идите вверх по карте. Расстреляйте ракетную установку противника. Идите к вертолету, на нем перелетите через открытое пространство, разбомбив противника. После посадки идите к башне и из нее расстреляйте остальных врагов. В третьей части на вертолете летите к орудийной башне. Из нее расстреляйте противника. Затем на вертолете уничтожьте бункер с башней и взорвите гранатой джип. Потом из орудийной башни уничтожьте дом и танк противника.

Шестнадцатая миссия

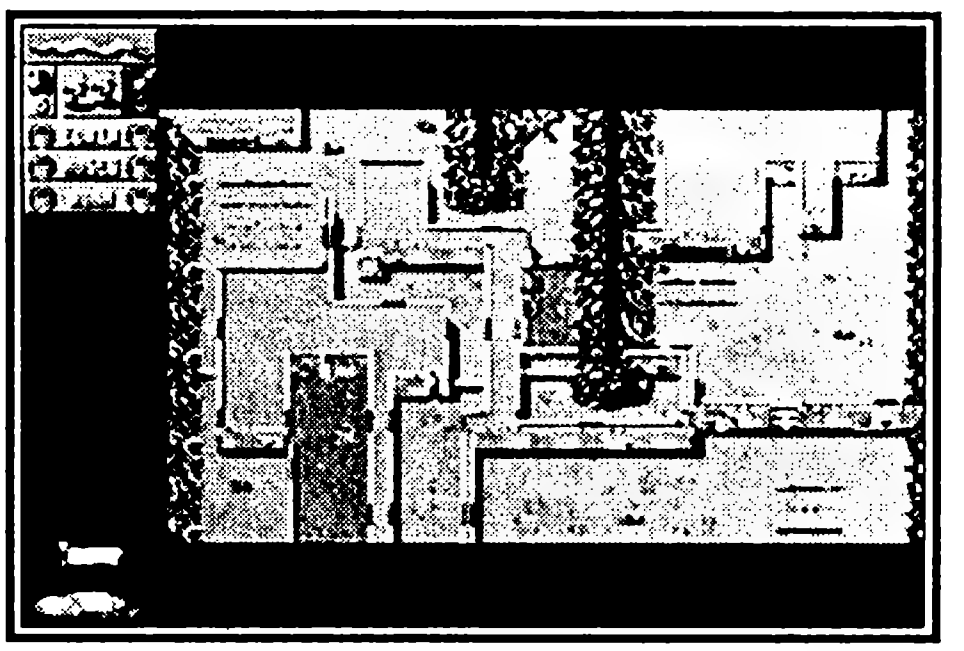


В первой части миссии уничтожьте 2 ракетные установки, подорвите гранатами 2 двери. Расстреляйте солдат противника вокруг. Во второй части идите через грязь к лестнице. Дверь взорвите гранатой. Затем идите к орудийной башне и взорвите бронированные ворота.

Семнадцатая миссия

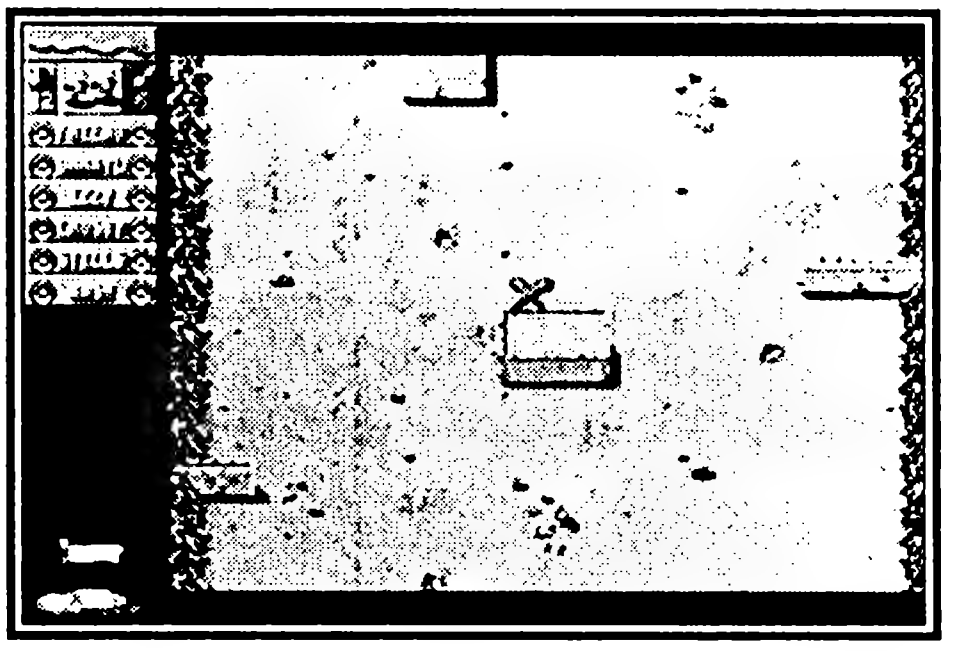
В первой части миссии взорвите дом и переправьтесь через реку. Бегите в сторону стреляющего в вас снайпера. Взорвите гранатой

хижину за дорогой. Уничтожьте ракетную установку, дом и хижину до того, как заложник дойдет до вашего танка. Взорвите орудийную башню, подстрелите снайпера и поезжайте к палатке Красного Креста.



Восемнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите орудийную башню и дверь. Зайдите в орудийную башню и взорвите следующую дверь. Спасите заложников. Во второй части взбегите по лестнице, войдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. В третьей части спасите заложников и доставьте их с помощью вертолета к палатке Красного Креста. В четвертой части садитесь на джип, заманите танки противника в нижнюю часть карты. Потом прорвитесь к вертолету и сверху уничтожьте танки противника ракетами.

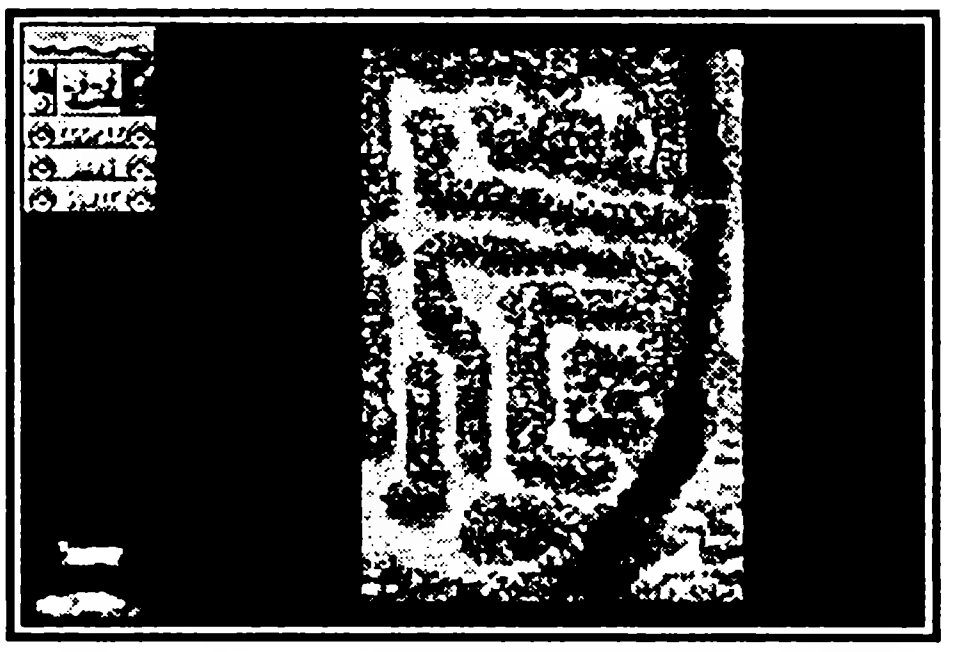


Девятнадцатая миссия

В первой части миссии идите вверх, затем вправо. Джип уничтожьте гранатой. Вертолет взорвите после его посадки. Затем расстреляйте остальных врагов.

Двадцатая миссия

В первой части миссии с помощью танка взорвите орудийную башню и хижину рядом со стартом. Затем расстреляйте оставшихся врагов. Во второй части нужно выиграть поединок танков. Затем уничтожьте врагов в деревне, выберитесь из танка и подорвите гранатой дом. После этого вернитесь на берег реки и уничтожьте там хижины. В третьей части используйте вертолет для уничтожения хижины. Вертолет противника уничтожьте на земле. После этого на танке прорывайтесь к заложникам. По пути уничтожьте орудийные башни и солдат противника. В четвертой части используйте джип. Проезжайте к орудийной башне, расстреливая вражеских солдат. Взорвите орудийную башню на том берегу и бункер. Используйте вертолет для освобождения заложников.



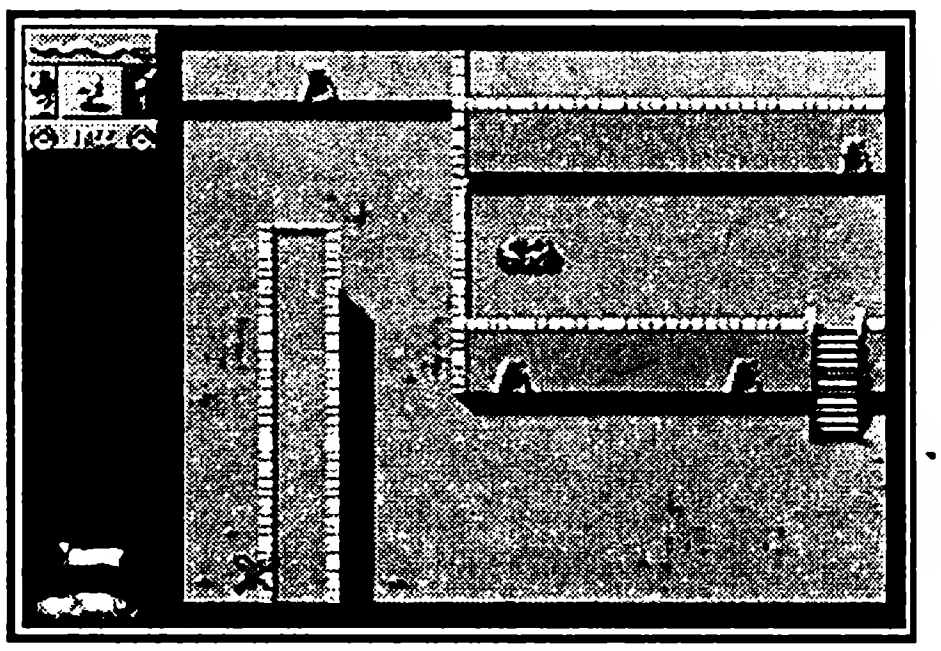
Двадцать первая миссия

В первой части миссии бегите направо, чтобы увернуться от мины. Отстреливаясь, пробейтесь к орудийной башне.

Двадцать вторая миссия

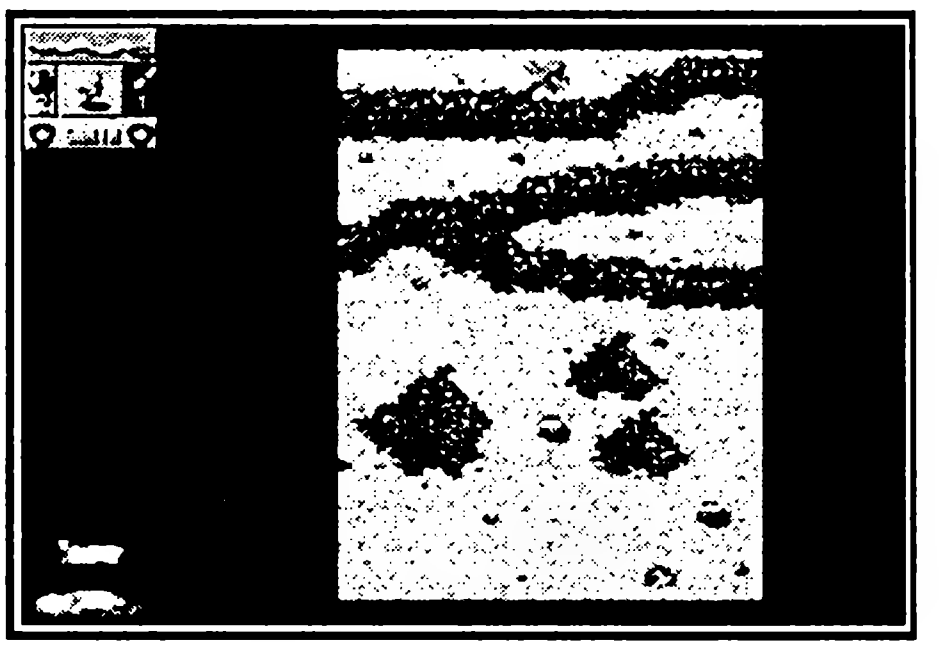
В первой части миссии ракетой уничтожьте орудийную башню напротив. Возьмите вертолет, уничтожьте всех врагов и спасите заложников. Во второй части взорвите вер-

толет противника после его приземления. Взорвите ограждение и хижину. Можно взять боеприпасы в верхнем углу. Затем идите направо и вниз. В третьей части миссии на джипе доберитесь до забора. Выйдите из джипа и взорвите забор. Через второй забор можно перепрыгнуть, подъехав к нему на максимальной скорости. Третий забор нужно взорвать. Доберитесь до башни и там можете уничтожить джип. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет.



Двадцать третья миссия

В первой части миссии взорвите бункер противника и баррикады. Используйте вертолет для уничтожения танка противника. Затем уничтожьте солдат противника. Во второй части уничтожьте противника на соседнем острове. Зайдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. Потом возьмите вертолет и уничтожьте оставшихся врагов. Вертолет противника, как всегда, лучше уничтожить на земле. В третьей части нужно уничтожить уже 2 вертолета противника до их взлета. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет. В пятой части подлетите на вертолете к нижней части карты и уничтожьте оба вертолета противника. Затем уничтожьте 2 орудийные башни.



Двадцать четвертая миссия

В первой части миссии из танка расстреляйте все орудийные башни. Во второй части уничтожайте врагов, бросая гранаты через забор. Потом используйте вертолет. В третьей части на вертолете преодолейте минное поле, выходите из вертолета, взорвите двери и расстреляйте всех врагов. В четвертой части уничтожьте вертолет в верхнем углу, взорвите 4 орудийные башни, уничтожьте двери, панели и солдат противника. Вертолет уничтожьте после его посадки.

В пятой части переправьтесь через водоем. На джипе доберитесь до вертолета. Взорвите 2 орудийные башни и летите в нижнюю часть карты для уничтожения солдат противника. Командира доставьте к тенту.

В шестой части уже нет карты, время отсчитывает таймер. Первый ряд дверей взорвите гранатами. Спуститесь по лестнице, из орудийной башни расстреляйте всех врагов. Когда прилетит вертолет, убейте оставшихся врагов и взорвите их машину.

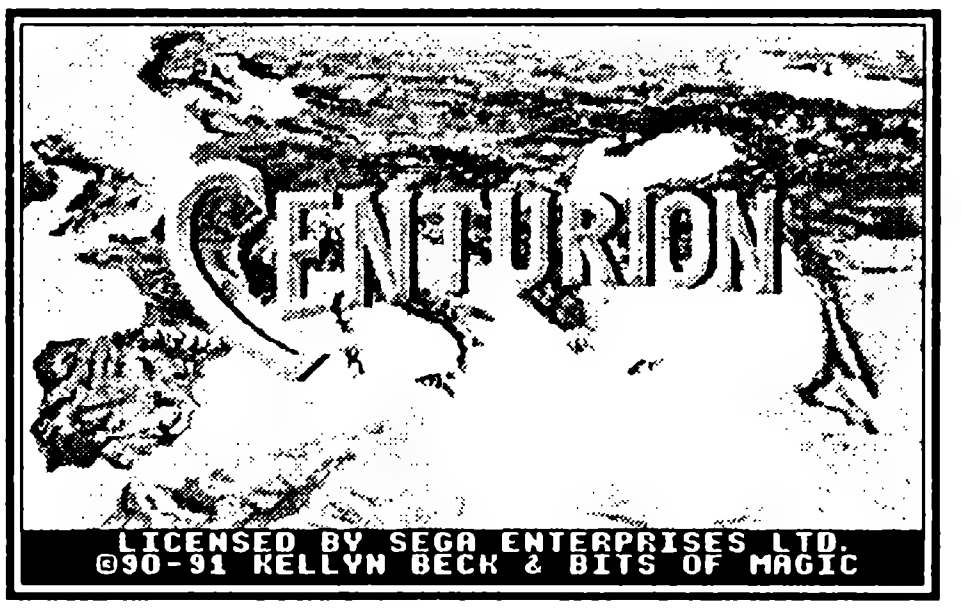
CENTURION: DEFENDER OF ROME

ЦЕНТУРИОН: ЗАЩИТНИК РИМА

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Вокруг римских земель собралось множество племен: Галлов, Варваров и прочей нечисти. Римляне же ничего не подозревают и продолжают предаваться играм, таким, как бои гладиаторов и гонки на колесницах. И только один человек понимает всю остроту создавшегося положения, и это вы — молодой офицер Центурион.

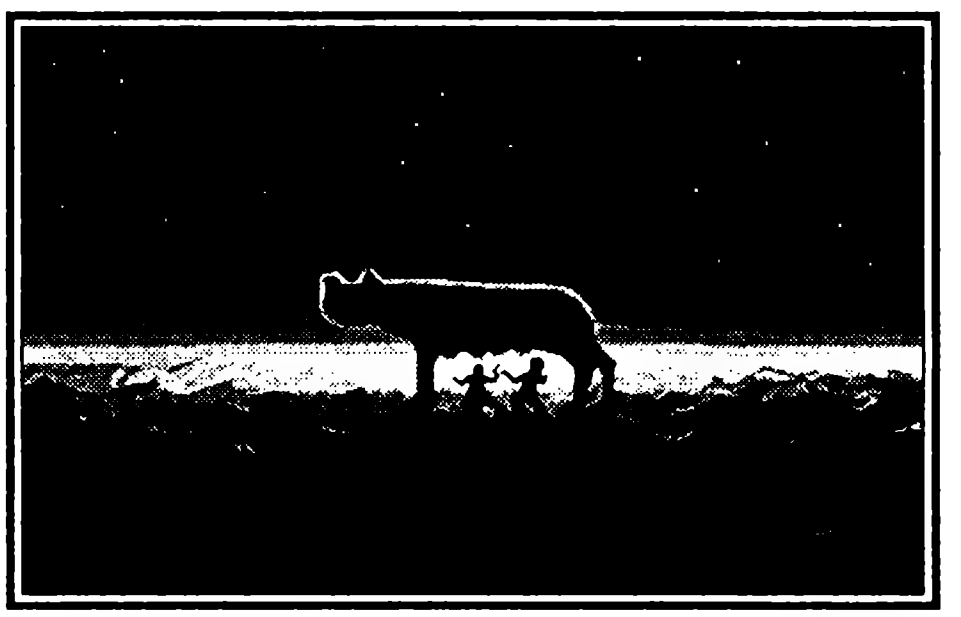
Управление



На Joypad'е есть три кнопки для специальных действий: A, B, C, кнопка Start и кнопка направлений.

Кнопка направлений: она используется для передвижения указателя по карте, выбора команд на дисплее опций, юнитов на поле боя, управления колесницей во время заезда и т. д.

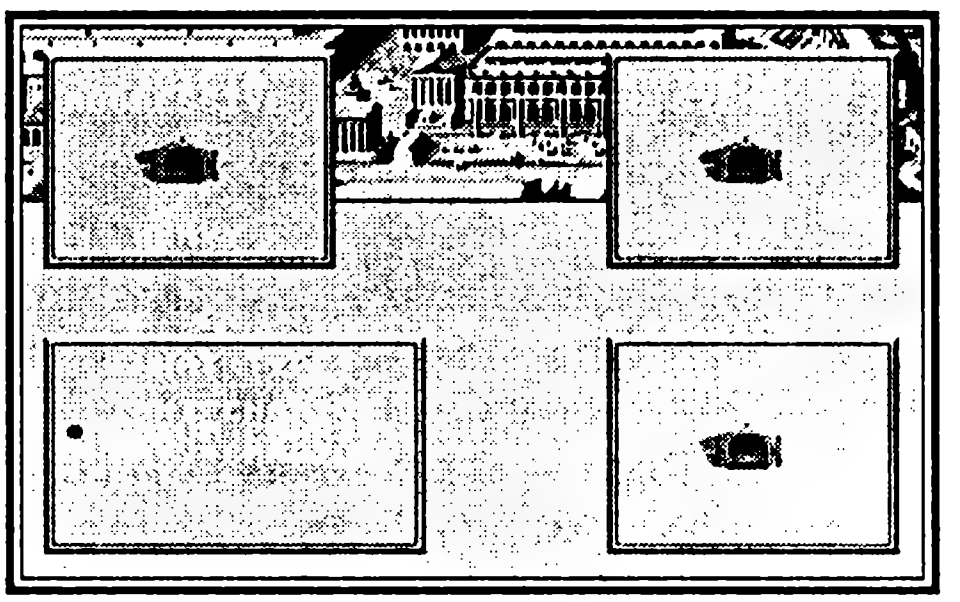
Кнопка A: используется для выбора города или провинции, для остановки боя и выбора юнитов и команд в тактическом режиме (см. ниже тактический режим), для ввода пароля к сохраненной игре, а также для выделения войск на карте и для удара хлыстом по лошади во время скачек.



Кнопка B: она отвечает за передвижения войск на карте, а также нужна для среднего удара по лошади во время скачек на ипподроме.

Кнопка C: нужна, только чтобы слегка ударить лошадь на скачках, а также чтобы быстро выходить из ряда окон игры, еще она помогает не гонять мышку к кнопке End turn в режиме карты, она сразу перебрасывает курсор на эту кнопку и повторное нажатие возвращает курсор в исходную позицию, откуда он был перенесен.

Кнопка Start: используется в игре только чтобы пропустить мультики и загрузить введенный пароль, в общем, все ее функции с успехом выполняет кнопка A.

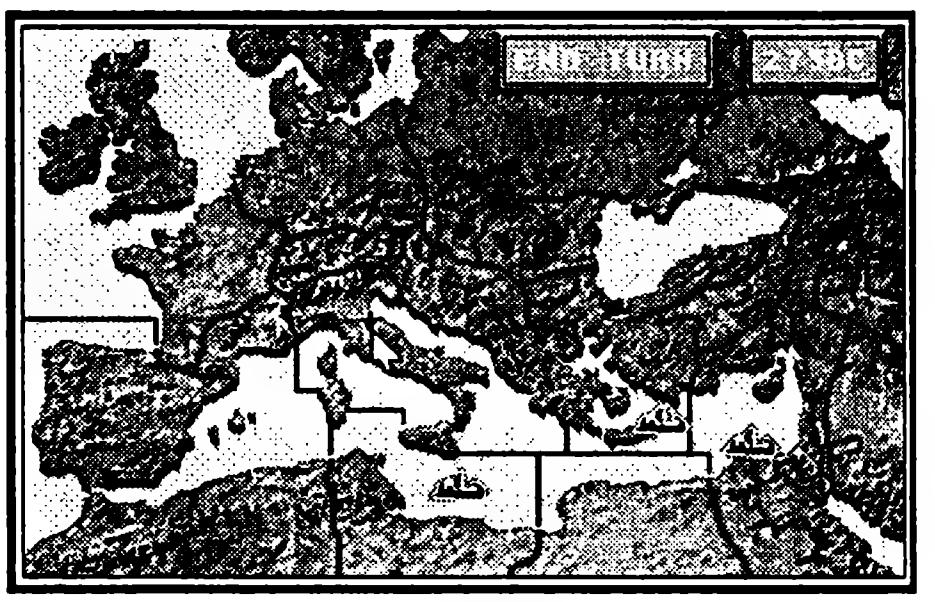


Стратегия игры

В игре Centurion: Defender of Rome вы играете роль офицера Римской армии — Центуриона. В начале игры вы сможете держать под своим командованием только один полк, полностью состоящий из пехоты. Пер-

вая ваша задача — это захватить как можно больше территорий, лежащих вокруг вашего первого города (Рима). Только так вы сможете повысить свой ранг и идти дальше по военной лестнице, это нужно для того, чтобы вы могли содержать больше полков под своим контролем и могли нанимать новые юниты.

Экран карты

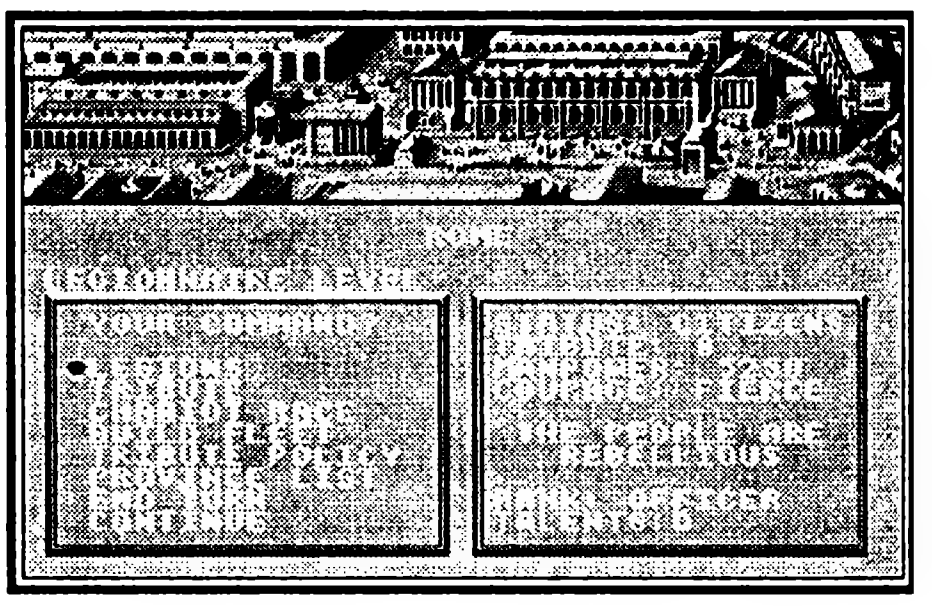


В качестве главнокомандующего всей римской армией вы можете перемещать свои войска, подведя к ним курсор и нажав кнопку B, также заходить в города и провинции, находящиеся под вашим контролем, курсор на город или провинцию + кнопка A. При нажатии на город вас направят в экран управления городом (см. ниже экран города).

Если вы собираетесь двигать войска, то после нажатия кнопки B вам покажут, в какое место возможно переправить войска, и нажав кнопку A, вы подтверждаете направление. Если то место, в которое направлены ваши войска, занято враждебными вам племенами, то, после краткого диалога с ними, вы, при желании, можете развязать войну с этим народом. Можно также и уклониться от войны, решив проблемы мирным путем, в таком случае ваши войска вернутся в точку назначения. Если переговоры не удались, то вы переходите в тактический (военный) режим игры (см. далее). За ход отдавать приказы войскам можно лишь единожды, поэтому после всех манипуляций с войсками следует нажать кнопку конец хода (End Turn).

Тактический режим игры

Вы спросите, кто самый великий тактик? Кто создал тактическое мастерство? И вам ответят, что нет в мире более сильных в тактике людей, чем римляне. При столкновении с вражескими армиями, если не удалось решить дело миром, то всегда можно решить вопрос силой оружия. Если битвы не избежать, то вас переносят на поле битвы. В первом появившемся окне вы выбираете способ расстановки войск на поле боя, вот их перечень:

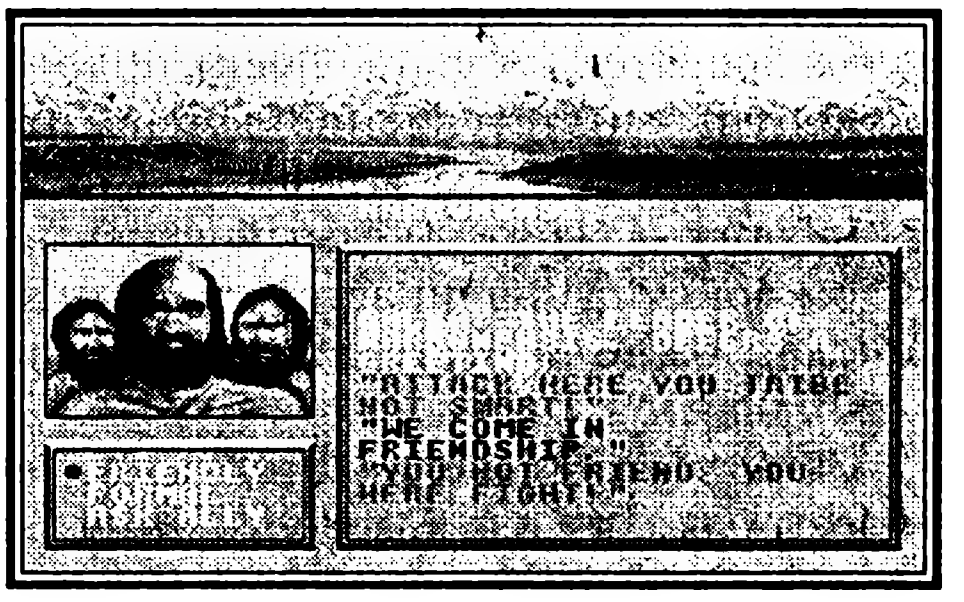


Balanced Army — это самое простое построение, сбалансированная расстановка войск.

Wedge — расстановка войск клином, наиболее эффектная тактика против большого, но слабого противника.

Strong Right — расстановка войск таким образом, чтобы их наибольшая концентрация была по правому флангу.

Strong Left — расстановка войск по левому флангу.



Во втором же появившемся окне вы выбираете тип ведения боя: от полной, глухой защиты до молниеносной атаки. Здесь список режимов атак:

Frontal Assault — (атака в лоб) при этом способе атаки ваши войска, как не разумное стадо, будут идти напролом, не взирая ни на что. Тактика будет успешна только при условии, что противник малочисленен и его солдаты слабы, иначе полное фиаско.

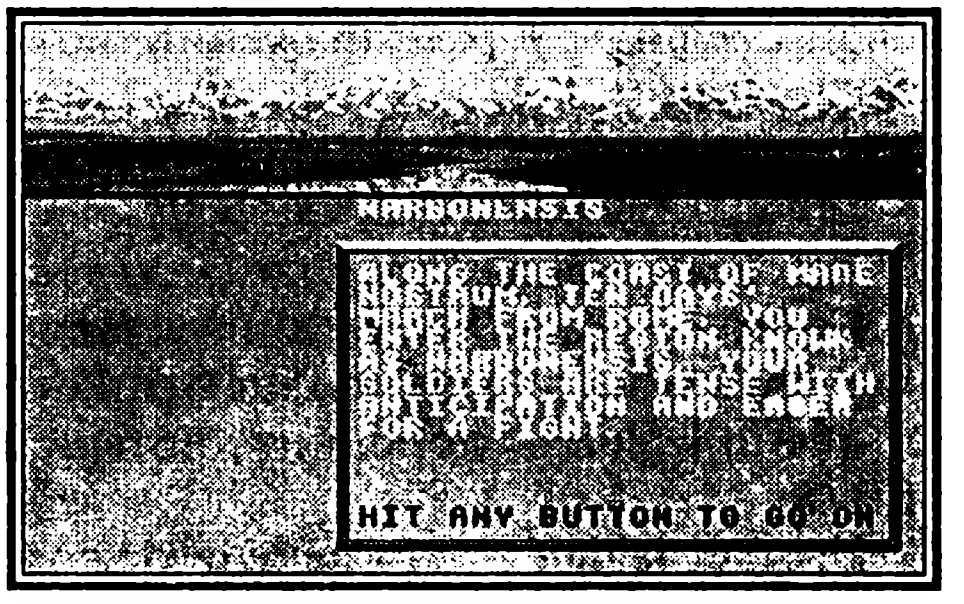
Scipio's Defense — (Скифская защита) при таком раскладе событий ваши войска просто сделают что-то наподобии ямы, то есть построятся дугой, находящейся концами к противнику, после захода противника в чашу дуги она захлопывается, и войска врага оказываются в кольце, где и найдут смерть. Довольно сложный план атаки и, если вы не уверены в своих способностях, лучше его оставить на потом. Его недостаток только в одном: если у вас армия не полностью укомплектована, то кольцо не замкнется и, следовательно, прорыв защиты и крах.

Drive a Wedge — (вбивать клин) если вы уверены в своих силах, тогда попробуйте лучшее изобретение всех времен и народов — атаку клином или свиньей (как кому нравится). Атака безумно сложна, скорее всего, самая сложная по приведению в жизнь атака. Защиту врага-то вы прорвете, но что делать потом, и как не угодить в тиски, вот в чем вопрос.

Out flank — (Тиски) это столь любимые в народе тиски, здесь особого ума не надо, войска все сделают сами за вас, победа гарантирована, хотя нет такой битвы, которую нельзя было бы проиграть.

Stand Fast — (стоять на смерть) самый эффектный и простой вид защиты в игре, ваши солдаты встанут и будут стоять, выставив впереди себя копья, гарантированно 2/3 армии врага сдаются, не сделав ни одного удара, те же, кто остаются, драться с вами обречены.

После всех установок вы переходите к битве, но не надейтесь расслабиться, не дадут. Вы можете в любой момент остановить битву и отдать приказания своим войскам. Для этого нажмите кнопку A или B, после этого подведите курсор к войску и нажмите кнопку A, после этого вам покажут, куда должен двигаться юнит по плану, вы же сможете изменить это направление, щелкнув на свободном участке поля или на вражеском отряде, чтобы атаковать его. Внизу экрана битвы есть 4 кнопки:



Orders — (Приказы) кнопка показывает, куда двигаются все ваши войска.

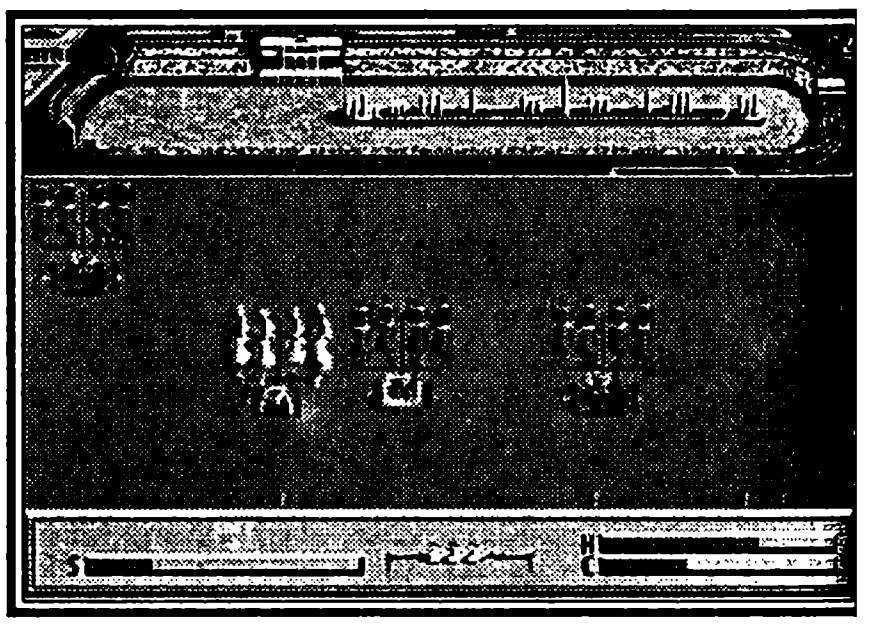
Done — (Сделано) означает конец приказов, продолжение битвы. То же самое делает и кнопка C.

Melee — (В бой) чтобы ваши войска не делали после нажатия этой кнопки, все они разом бросятся на врага. Очень полезно при зажатии врага в клещи или кольцо.

Retreat — (Отступление) думаю, что эта кнопка ни у кого не вызовет вопросов.

Теперь несколько слов о войсках. В игре есть 4 типа войск:

Infantry — (Пехота) самый дешевый и распространенный вид войск, именно с этим видом войск вы начинаете игру. Сильная его сторона в том, что из-за дешевизны эти войска можно штамповать тысячами. Цена — 20 талантов.

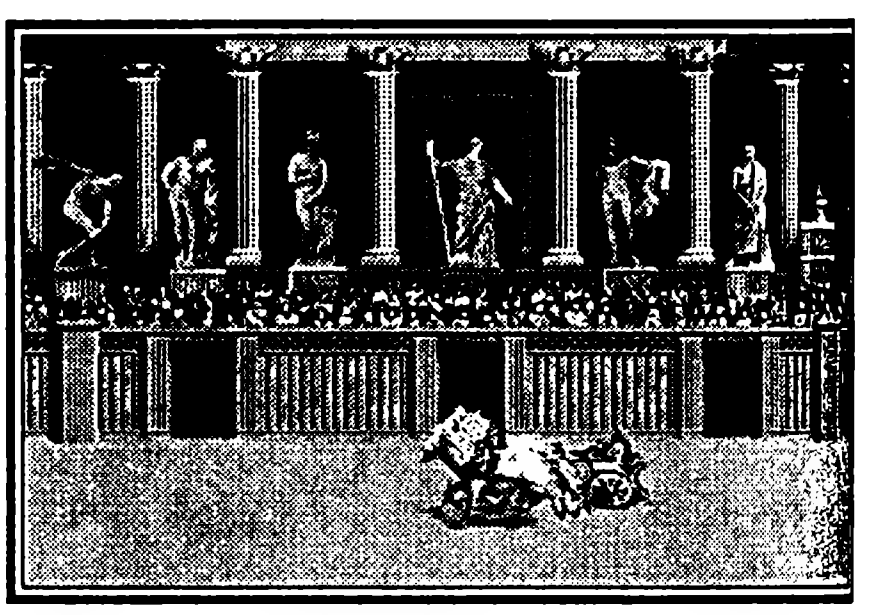


Cavalry — (Кавалерия) этот тип войск наиболее подходит для быстрого уничтожения пехоты. Цена — 30 талантов.

Consular — (Слоны) очень сильный и дорогой вид войск, предназначен для уничтожения кавалерии, но его легко убить отрядом пехоты. Если поставить перед ним войско пехотинцев и приказать держать оборону, тогда слон просто напорется на выставленные вперед штыки и погибнет. Если же идти на этот отряд в атаку, то он один может завалить от 4 до 7 отрядов. Цена – 60 талантов.

Fleet — (Флот) абсолютно не нужный юнит в игре, так как единственная его функция — это перевозка войск через водные преграды, но любую из них можно просто обойти. Цена — от 30 до 150 талантов.

Экран Города



Кроме того, что вам придется вести битвы, вы также должны управлять своим городом и провинциями рядом с ним. Для этого и существует экран города. Этот экран делится на левый и правый, в правом экране вы видите статус выбранного вами города, а в левом команды и распоряжения, которые в нем доступны.

Левый экран города

Здесь мы видим набор команд, доступных в городе. Вот их перечень:

Legions — экран управления армиями, при выборе вас переводят в другое меню, где

Raise legions — создать еще один отряд (легион).

Add to legion — пополнить потери в отряде, обязательно надо использовать после битвы.

Upgrade legion — из имеющегося отряда создать новый, более мощный.

Legion list — информация по имеющимся в городе отрядам.

Tribute — Налоги, теперь немного о том, как получить деньги в игре.

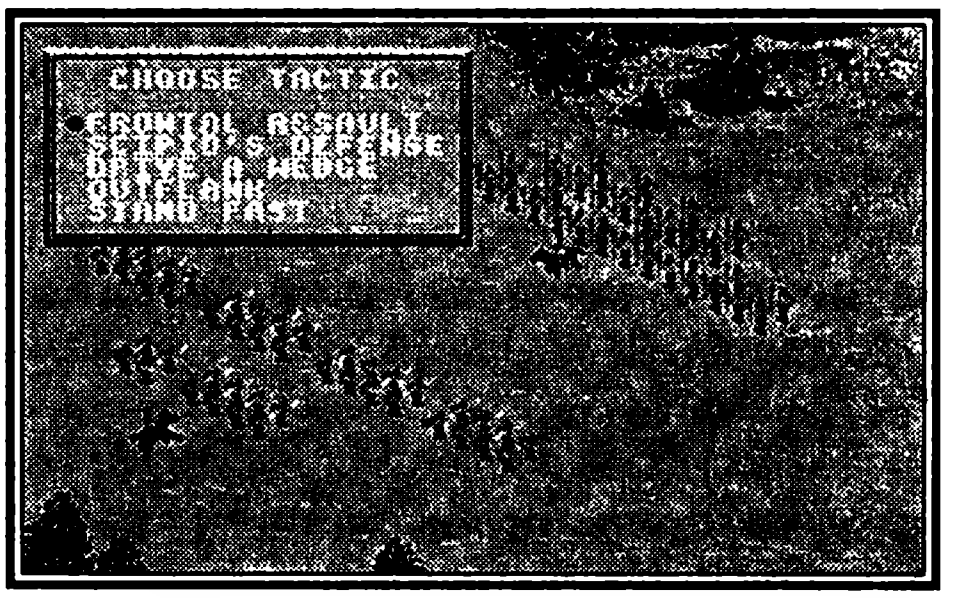
Есть 3 пути:

1. Благодаря налогам с горожан, живущих в городах.

2. Выиграть деньги на ипподроме (См. далее).

3. Благодаря различным случайным событиям в игре, таким, как продажа дикарям зеркал, бус и прочего. Эти события, единственные в игре, не находятся под вашим контролем и рассчитываются благодаря генератору случайных чисел.

Итак, первый путь — налоги, есть 5 уровней налогов и чем жестче налоговая политика, тем хуже настроение у людей. Далее описание:



Exempt — без налогов.

Tolerable — терпимый уровень налогов, чтобы не было бунта, в начале игры лучше ставить этот уровень.

Irritation — этот уровень налогов вызывает легкое раздражение у людей, но, в принципе, бунт будет не скоро.

Oppressive — деспотичный уровень налогов, если в городе у вас армия из слонов и кавалерии, то не стоит бояться какого-то недовольства среди горожан.

Bleed them dry — Выжать все, что можно, если вы захватили город, но если долго не сможете его продержать, то выдавите все из горожан, а дальше уходите, пусть враг разбирается с бунтующими горожанами.

Chariot race — гонки на колесницах.

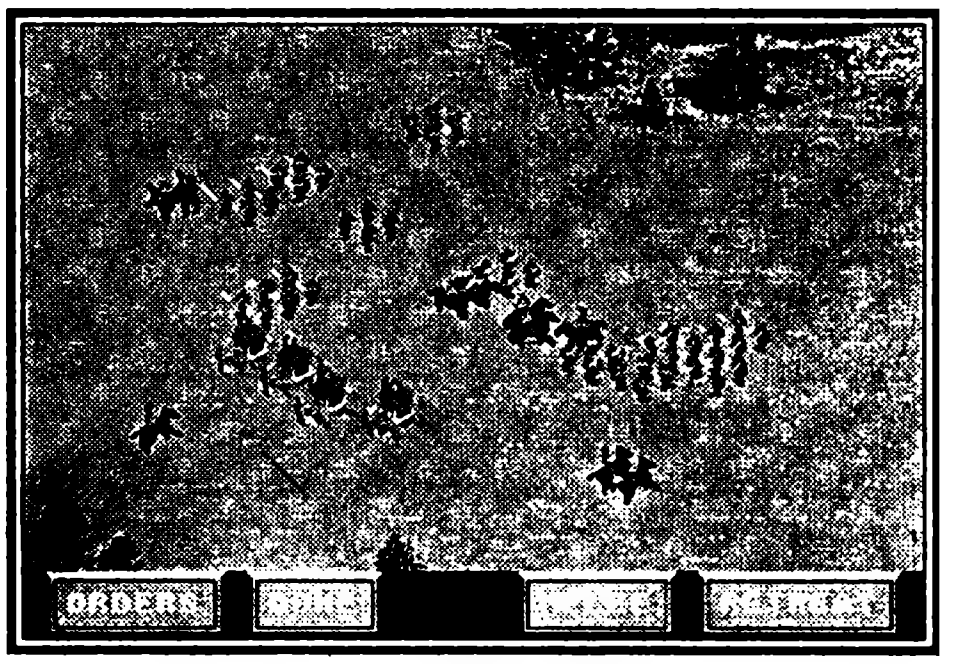
Это второй способ добыть деньги, не самый простой, но самый быстрый. После выбора опции вам зададут вопрос — какого типа колесницу вы предпочитаете:

- **Light chariot** — легкая колесница, стоит всего 5 талантов, но и разбивается где-то на втором круге, если управлять недостаточно мягко.
- **Medium chariot** — средняя колесница, стоит 10 талантов и вполне может дойти до финиша.
- **Heavy chariot** — тяжелая колесница, стоит 20 талантов, ну, при большом желании можно и КАМАЗ о деревянный забор разбить, так что же говорить о колеснице. Но в общем, если вы хотите доехать до финиша, то лучше колесницы вам не найти.

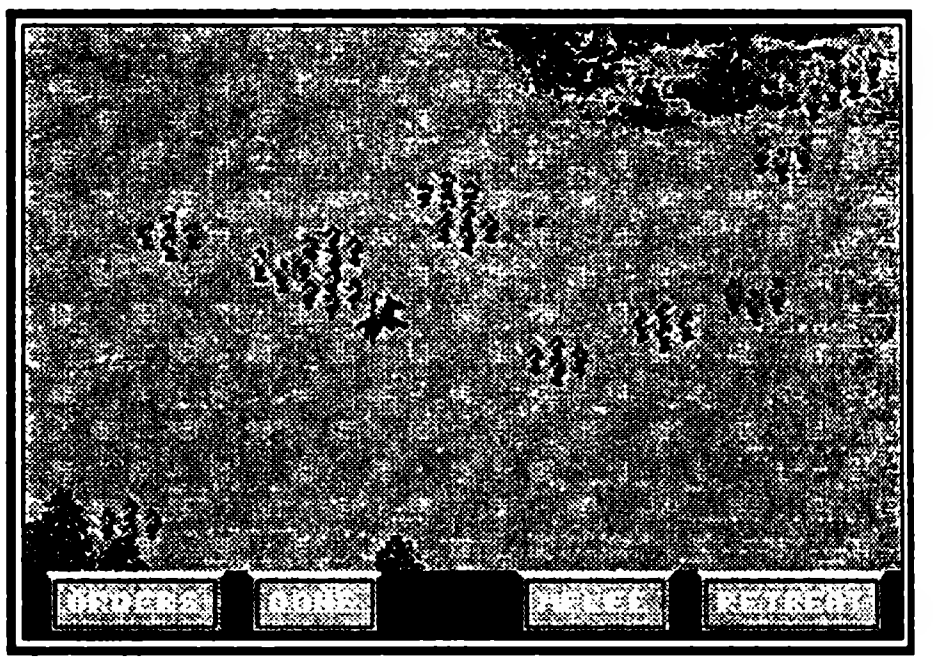
После выбора колесницы вам предстоит произвести подготовку к гонке: сделать ставку (Bet), и если вы не уверены в своих силах, то попробовать грязные уловки.

SKULLDUGGERY (грязные уловки)

- **Bribe opponent** — (подкуп соперника) 10 талантов за каждого, все хорошо, но соперники могут и не исполнить обещанного.
- **Hire physician** — (подкуп врача) за 30 талантов вы подкупаете лекаря, и он поит лошадь зельем, чтобы та быстрее бежала. Есть один весомый минус: лошадь все равно бежит медленнее соперника.
- **Invoke gods** — (просить помощи у богов) здесь главное, сколько дашь: от 50 до 150 талантов, если по максимуму, то помогут, если нет, то как повезет.



После всего этого кнопку Race now — и поехали. Сначала освоиться трудно, но постепенно привыкаешь. Итак, управление: кнопки лево, право для управления колесницей, вниз — тормоз. Кнопка A — сильный удар по лошадям, B — средний удар, C — легкий. Будьте внимательны: если голубая полоса скорости лошади перевалит за отметку безопасности (Safe), то ваша колесница развалится, и вы будете дисквалифицированы.



Правый экран города

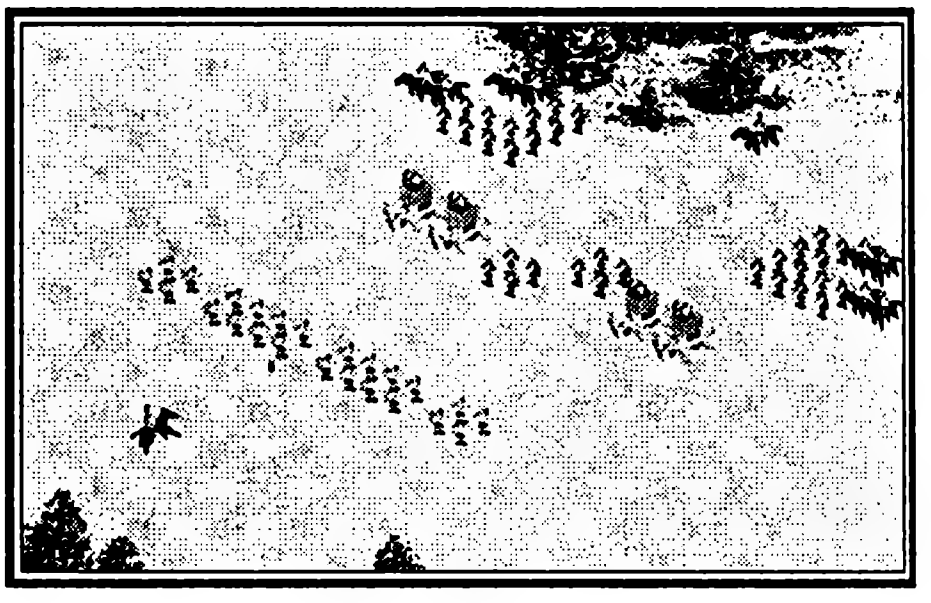
В этом окне отображается статистика города, в котором вы находитесь на данный момент. Вот пояснения:

Status — (кто в городе) обычно это горожане(Citizens), но также могут быть варвары и другие.

Tribute — (налоги) отображает количество талантов, которые приходят с налогов.

Manpower — количество в городе народа без учета войск, чем больше людей, тем следовательно, больше и налогов.

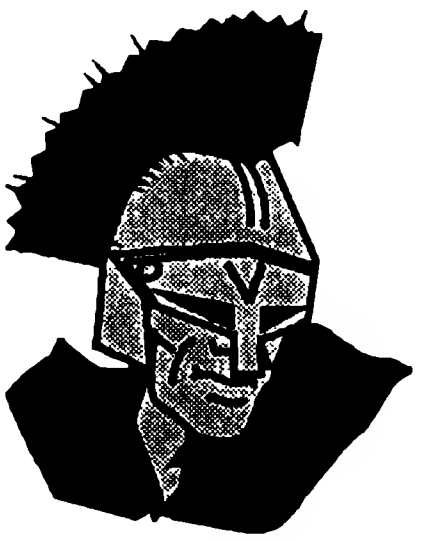
Courage — (мораль) это мораль жителей, если налоги слишком высоки, то мораль будет плохой и, как следствие, бунт.



Rank — ваше военное звание, начинаете вы как офицер и постепенно забираетесь все выше и выше. Чем выше ваше звание, тем больше армий вы можете держать под своим контролем. Чтобы быстрее идти наверх, надо захватывать больше территорий вокруг Рима, и повышение не заставит себя ждать.

Talents — (таланты) деньги в Римской империи, чем их больше, тем лучше.

Насколько я понимаю, все жизненно важное в игре я перечислил. Теперь можно приняться за осуществление своих планов и в конце концов разбить своих ненавистных врагов и стать Императором Римским...



CHAKAN: THE FOREVER MAN

ЧАКАН: ВЕЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

Игра представляет собой платформенную бродилку с мистическим сюжетом. Герой игры, Чакан, когда-то был живым человеком и непобедимым воином. Ни одно существо земного мира не могло победить его, и он возомнил, что ни одна сила не властна над ним.

Это было очень давно. Я охочусь на зло уже не менее тысячи лет. И помню хорошо, как начались мои мучения. Как если бы это было только вчера.
Когда моя кровь была тепла, я был великим воином. Ни человек, ни чудовище не могли победить меня в смертном бою. Тогда в своей гордости я сказал, что даже смерть с этого дня будет кланяться перед моими мечами.

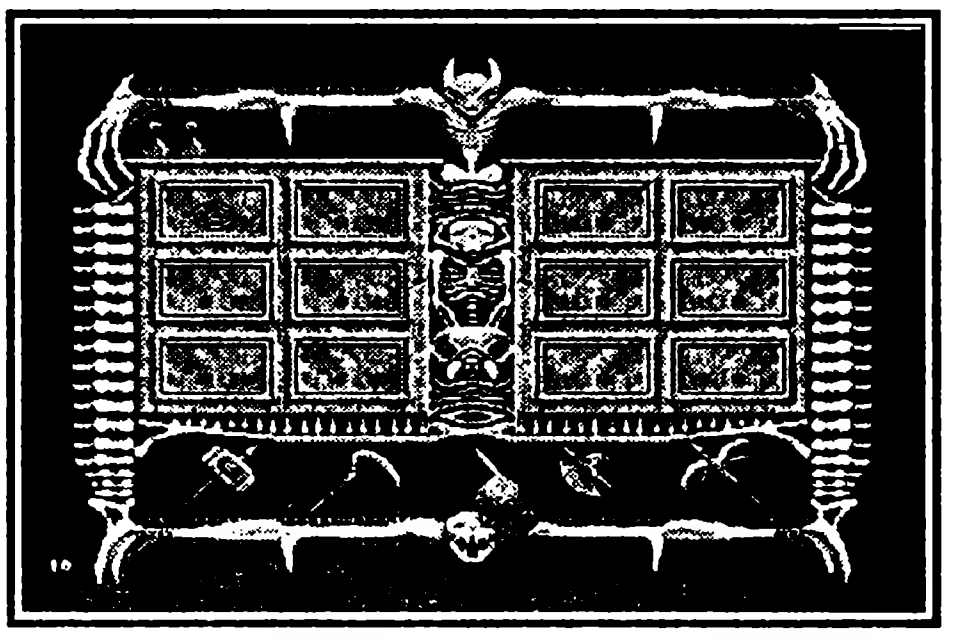
Chakan

Силы Смерти, узнавшие об этом, не захотели поверить этому и отправили на Землю посланца, доверив ему убить Чакана. Но не рассчитали силы зла свои возможности и поставили на карту слишком много — бессмертие, предложив его Чакану за победу над посланцем.

Тот пал в бою с великим Чаканом, герой получил свою награду, и что же? Долгожданное бессмертие стало проклятьем для него. Теперь он обречен вечно бороться со Злом, и иного выхода у него нет — либо зло умрет, либо Чакан будет скитаться вечно.

Уже много веков он борется против Королевства Зла и Тьмы, но не добился своей победы. Одежда его обветшала, плоть истлела, и только два меча неразлучно с ним — все, что у него осталось от земного мира. Вам, начавшим игру, придется победить темные силы вместе с Чаканом.

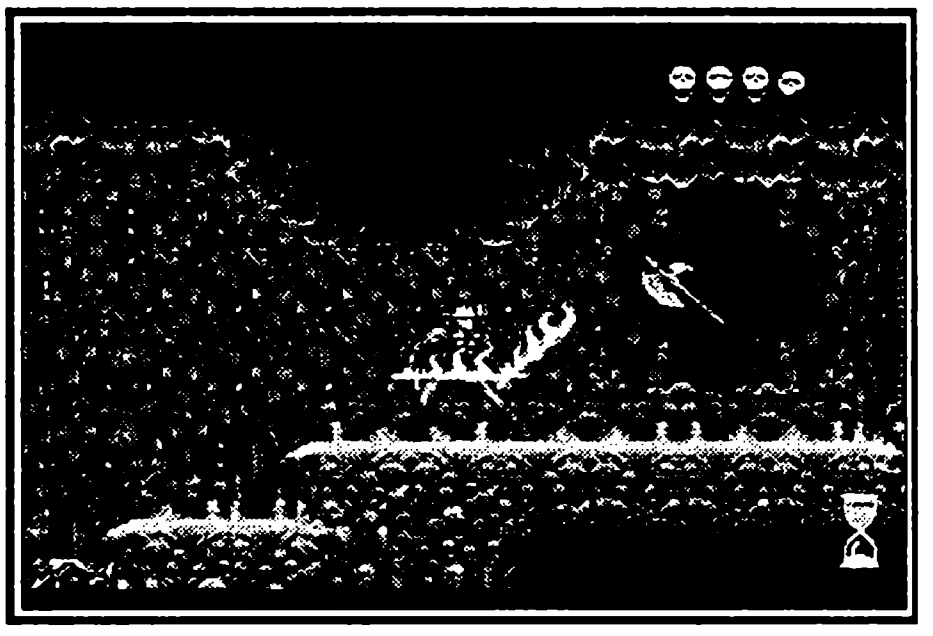
Сама Королева Элкенрод противостоит вам, препятствуя на всем пути, ведь это ее королевство Чакан поставил задачей разрушить. Когда-то и она была земной женщиной и исцеляла больных людей, но продала свою душу Дьяволу. Теперь она — главный враг.



Управление

Кнопка C — прыжок, телепортация.
Кнопка B — удар, применение снадобий.
Кнопка A — смена оружия.
Кнопка Start — меню оружия и снадобий.
C/C — двойной прыжок.
C/C + B — двойной прыжок с круговым ударом.
C/🡻 — спрыгивание с платформы не доходя до края.
B/направление — удары оружием в любом направлении.
🡻 по диагонали + C — перекат.

Меню



При загрузке игры на экране появляется заставка с надписью PRESS START. Нажмите кнопку старт, и вместо нее появятся надписи START GAME и OPTIONS, первая из которых означает вход в игру, вторая — вход в установочное меню, где можно выбрать уровень сложности.

HARD — сложный
EASY — легкий
PRACTICE — тренировочный

Режим тренировки позволяет играть, имея в запасе все виды снадобий, которыми герой может обладать на протяжении игры, но только в первом портале, потом игра начинается сначала.

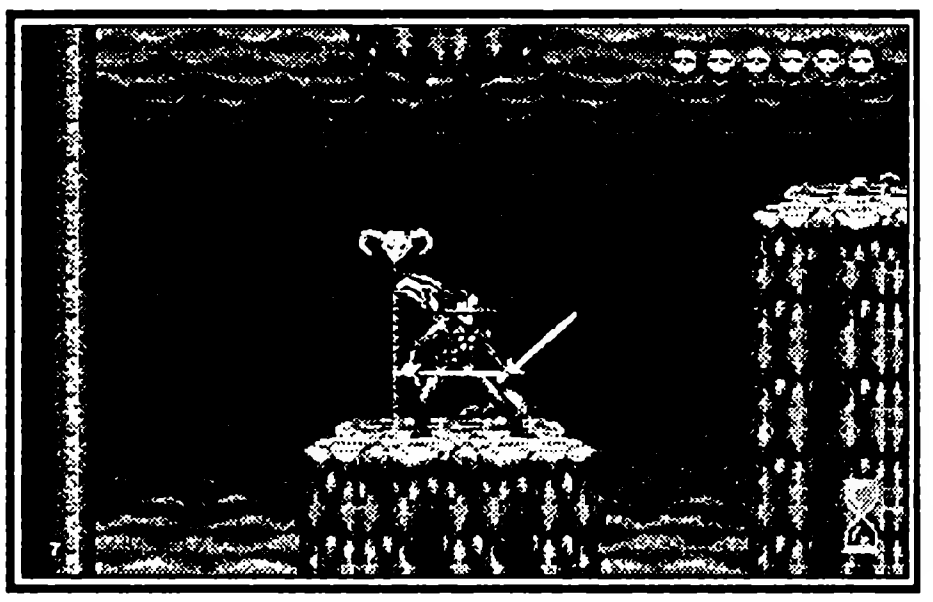
Также это меню содержит установки кнопок, которые при желании можно изменить.

Меню экрана содержит сведения о количестве энергии Чакана, отображающиеся в виде полосы черепов. Они исчезают от нанесения ему ударов, каждый череп — два удара, некоторые повреждения (огонь, ледяной пар) отнимают все черепа. При заходе на новый этап полоса черепов восполняется, но если она кончится, герой вынужден будет заново начать этап. Песочные часы в левом нижнем углу содержат время, отпущенное вам на прохождение всего уровня. Если время кончится, вход на этот уровень закроется, пока не будут пройдены остальные. При этом теряются все снадобья и оружие, и эпизоды уровня нужно проходить заново.

Меню паузы содержит сведения о собранных вами снадобьях и оружии. Собранные бутылочки с зельем позволяют при их составлении использовать 12 возможностей героя:

глаз — невидимость (левая панель, верхний левый знак);

обтекающие лучи — электроразряды, вьющиеся вокруг меча (левая панель, средний левый знак);



снежинка — ледяные мечи (левая панель, нижний левый знак). Это оружие убивает врагов ледяными зарядами и является наиболее сильным в борьбе против боссов;

стрелка и три палочки — усиление ударов;

крест с заострениями на концах — уничтожение видимых врагов (левая панель, средний справа знак);

крест — добавление жизней (левая панель, нижний справа знак);

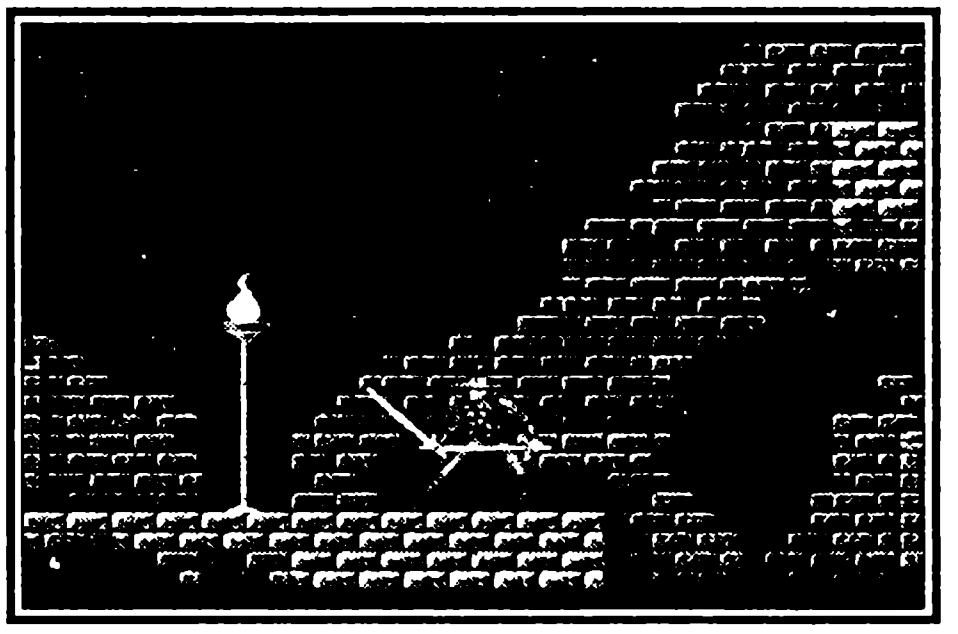
языки пламени — горящие мечи, испускающие огненные заряды (правая панель, верхний слева знак);

сапог с крылом — увеличение амплитуды прыжка (правая панель, правый верхний знак);

человек в круге — неуязвимость (правая панель, средний левый знак);
волны — мечи, охваченные пламенем эктоплазмы (левая панель, средний правый знак);
ворота — телепортация ко входу в эпизод (левая панель, нижний левый знак);
песочные часы — восполнение времени (левая панель, нижний правый знак).
В меню отображается набранное вами в первых эпизодах каждого портала. Это:
коса — особо пригодится для разрезания паутины;
топор — разрубает деревянные двери;
молот — разбивает слабые кирпичные стены;
абордажный крюк — позволяет зацепиться за некоторые предметы.
Все это оружие можно использовать и в борьбе с врагами, но учтите, что двойной прыжок не получится, если у вас в руках будет топор, коса или молот.

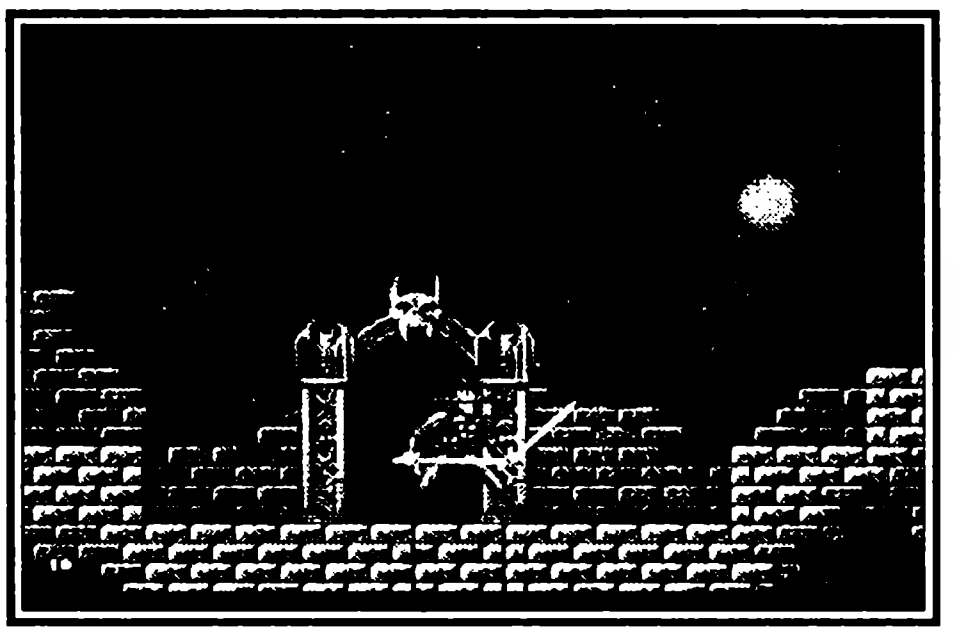
План навигации

При начале игры вашему взору предстанет навигационная карта, на которой обозначены четыре составляющих Мира, четыре стихии. В левом нижнем углу — Вода, верхнем — Земля, в правом верхнем — Огонь, нижнем — Воздух. Каждая из стихий начинается со входа в портал. Чтобы начать игру в выбранной стихии, нужно стать под ним и нажать С. Карта также содержит сведения о ваших успехах, отмечая их синими точками.



Магический портал

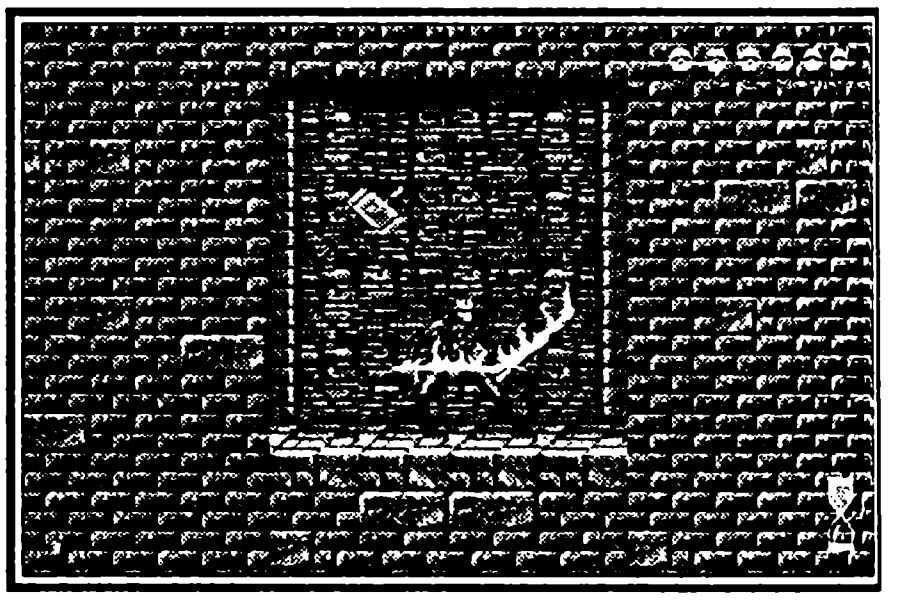
Это вход в эпизоды уровня. Когда вы победите в эпизоде, Чакан вернется ко входу в тот же портал. Зайдя в него снова, вы начнете игру в следующем этапе этой стихии.



Прохождение

Игра довольно-таки сложна для похождения, если играть в режиме HARD или даже EASY, но режим PRACTICE позволяет играть при наличии полного арсенала снадобий. Состоит игра из четырех основных этапов, или стихий. Пройдя три эпизода любого этапа, вы увидите, что портал для входа в него закрылся. Также будет и с остальными стихиями, пока вы не пройдете по три этапа каждого портала. Затем откроются порталы следующего уровня. В первых трех эпизодах каждой из стихий Чакан возьмет четыре вида дополнительного оружия: топор, косу, молот и абордажный крюк. Последний вам весьма пригодится в стихии «Огонь», где придется цепляться за бараньи головы, чтобы добраться до верхних платформ. Молот весьма полезен для того, чтобы разбивать кирпичные и ледяные стены. Но учтите, что разбиваются только те кирпичи, которые на вид кажутся отличными от других по цвету. Коса нужна в стихии «Земля»

для разрывания паутины, мешающей проходу, а топор — в стихии «Огонь» — для того, чтобы разрубить двери. Также оружие это отличается повышенной силой удара, в отличие от мечей, сильных лишь при использовании снадобий. Если же снадобий нет и у вас только мечи, то с боссами лучше не сражаться.



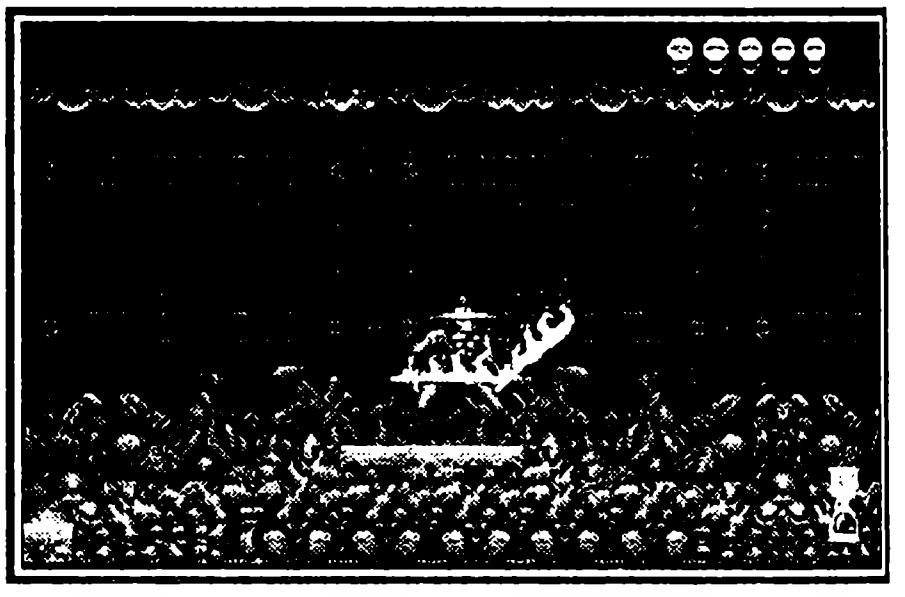
В игре есть такие эпизоды, как, например, в стихии «Земля» или «Воздух», где нужно очень постараться, чтобы запрыгнуть на какую-либо платформу. Лучше всего для этой цели иметь снадобье (сапоги с крыльями), но если его нет, поможет двойной прыжок. Он осуществляется двойным нажатием кнопки С. Нажимайте ее повторно, только когда Чакан достигнет наивысшей точки своего прыжка. Если платформа находится прямо над вами, дополнительно нажмите и удерживайте во время прыжка кнопку ↑, а если платформа отстоит немного впереди – кнопки → и ↑.

Иногда герою нужно перебрать на платформу, стоящую немногим ниже той, на которой он находится, но прыжку мешают слишком низкие потолки. Для этой цели используйте комбинацию «перекат», которая выполняется комбинацией клавиш →/↓ + С, и кнопку С не отпускайте до тех пор, пока не окажетесь на месте.

В стихии «Огонь» в замках на стенах висят черепа, предназначенные для того, чтобы можно было взобраться вверх. Подпрыгните и нажмите удар (при установке оружия — абордажного крюка) — Чакан зацепится и начнет раскачиваться в висе. Если вам нужно прыгнуть в сторону, не ждите, пока он остановится, а прыгайте в наивысшей точке. Если все же это произошло, подпрыгните и сместитесь немного в сторону, чтобы уцепиться снова и раскачаться. Абордажный крюк выгодно отличается от другого дополнительного оружия и тем, что, используя его как постоянное оружие, можно осуществлять двойные прыжки, чего не скажешь, например, про молот или топор.

Немного увеличить амплитуду дальности прыжка позволяет комбинация кнопок С/С + В (двойной прыжок с круговым ударом). Это обычно позволяет допрыгнуть до далеко стоящей платформы.

Портал первый: Земля



ЭПИЗОД 1: Начните прохождение с этой стихии, по крайней мере с ее первого эпизода. Это позволит взять топор, необходимый в стихии «Воздух». Уровень, на мой взгляд, является самым сложным на этом участке портала, так как напичкан очень вредными врагами — пауками, вываливающимися из дыр в земле, и немного запутан. Также опасны свисающие с потолка змеи, время от времени загораживающие проход. Чтобы не останавливаться и не дожидаться, пока под действием оружия она прекратит представлять опасность (на это уходит куча времени),

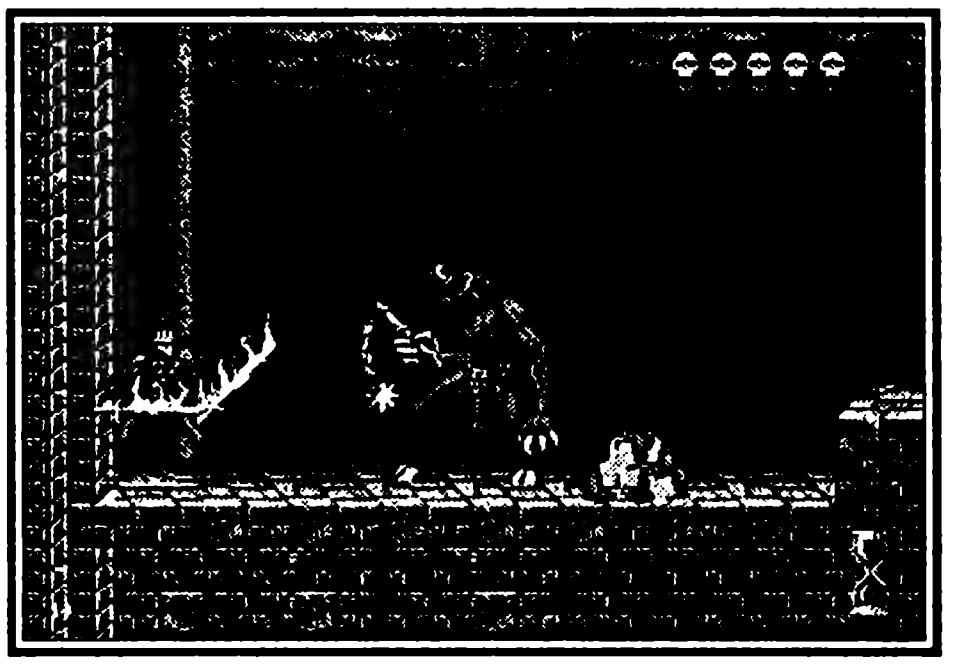
ударьте ее один раз, чтобы она замигала, а когда змея свернется, перекатитесь под ней. Только не попадитесь в пасть следующей.

Дабы пройти этот эпизод, с начала его упадите по каналу вниз и пройдите вперед, пока не упретесь в стену другого, но поднимающего наверх. Здесь используйте комбинацию кнопок C/C + ↑, поднимаясь по правой стене канала, а на предпоследнем выступе прыгайте не вверх, а на противоположный выступ (с третьего по счету).

Если с начала эпизода перепрыгнуть на противоположную платформу, то, спустившись вниз и пройдя немного вперед, найдете бутылочку с зельем. Так же можно сделать и во втором канале, когда увидите слева проход в сторону, но по всему проходу висит множество змей, а также ползают пауки, и можно больше потерять, чем найти.

Так вот, когда поднимитесь по каналу наверх, пройдите влево и после двух змей перепрыгните на противоположную платформу, на которой начинается продолжительный узкий коридор с зелеными шарами в стенах. Будьте внимательны, когда пойдете по нему, и не убирайте пальца с клавиши B — на пути встретите много пауков. Пройдя до конца, падайте в колодец, и через некоторое время встретите то, зачем вы, собственно, сюда и пришли — босса, охраняющего топор. Это очень мерзкий на вид огромный паук, повреждающий Чакана острыми лапами. Кроме него, вокруг ползают маленькие пауки, так же доставляющие неприятности. Особой стратегии, чтобы убить паука, не требуется, важно лишь, чтобы у вас было много черепов на полосе энергии и, желательно, «ледяной меч». Если это имеется, то долго паук не продержится. После его смерти пройдите направо и возьмите топор.

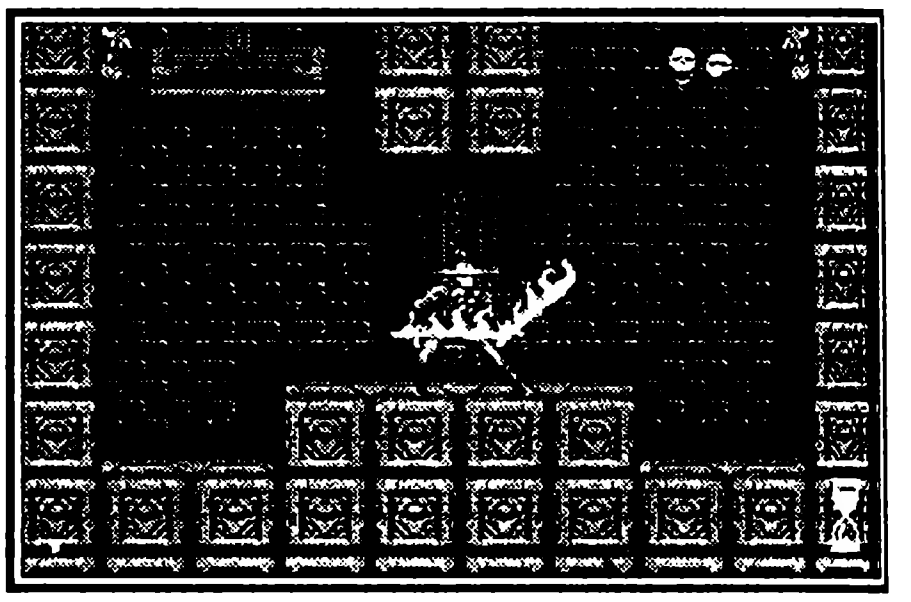
Портал первый: Воздух



ЭПИЗОД 1: Уровень вполне оправдывает свое название: вы вместе с Чаканом постоянно скачете по глыбам земли, как бы летящим в воздухе. Враги (черти) на этом уровне весьма мелкие, но в то же время очень надоедливые. Иной раз не успеешь убить одного, а сзади уже нацеливает в тебя копьем второй, а то и третий. Задача перед вами здесь стоит следующая: добыть молот. Его охраняет чудовищное исчадье ада — человекобык с рогом на голове, орудующий кистенем. Прежде чем вы подойдете к нему, он закидает вас камнями, поэтому нужно быть аккуратным, а лучше всего найти на платформах снадобья и составить «ледяной меч», которым на расстоянии разбивать их. Прежде чем дойти до человекобыка, который охраняет молот, вы повстречаете еще одного, драться с которым не обязательно. Молот находится на самой верхней платформе эпизода, и чтобы достичь его, нужно с начала

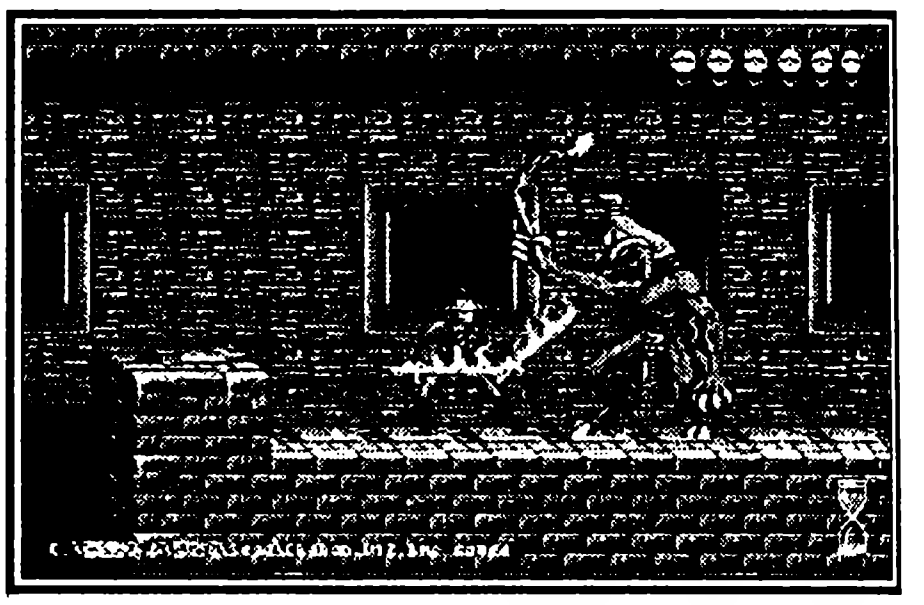
уровня сразу подниматься вверх. Убив любого человекобыка, вы получите какое-либо снадобье. Чтобы во время битвы он не повреждал вас, пользуйтесь дистанционным оружием, например, теми же «ледяными мечами». Когда бык, охраняющий оружие, умрет, вы сможете свободно погулять по летящим глыбам, так как маленьких надоедливых чертей уже не будет.

Портал первый: Огонь

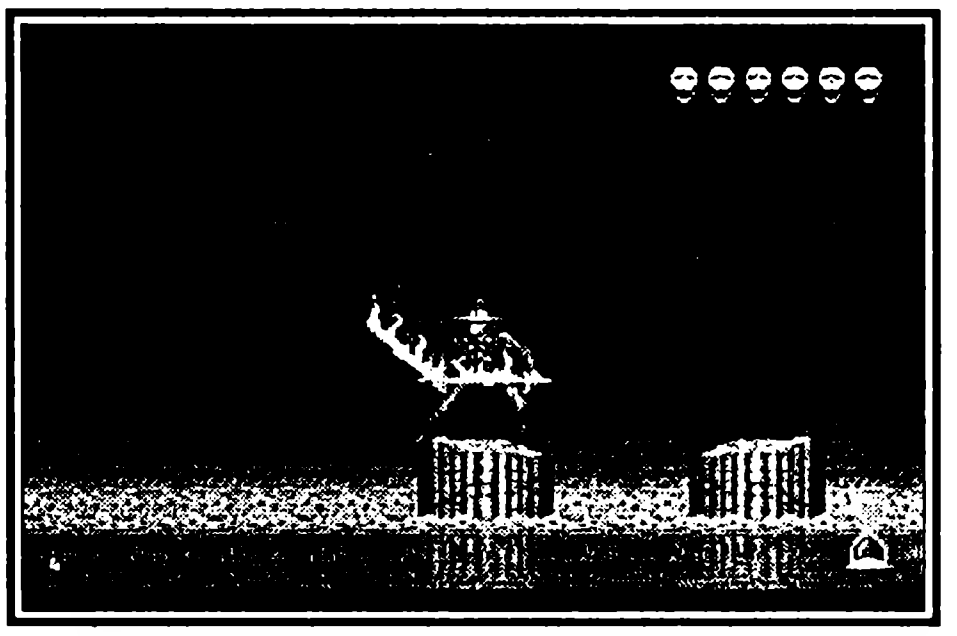


ЭПИЗОД 1: Огонь — это одна из главных стихий мира. Многие народы долгое время обожествляли это явление. Но так длилось только до тех пор, пока люди не научились бороться с ним и не перестали бояться. Знает это и Чакан, и для него огонь не страшен.

В эпизоде он отправляется в Замок преисподней, принадлежащий королеве Элкенрод, где она пытает своих пленных. Будьте внимательны и осторожно ходите по полу! Старайтесь наиболее точно прыгать на платформы, иначе свалитесь в адское пламя и начнете проходить портал заново. На протяжении всего вашего пути Чакану будут мешать летучие мыши и привидения, вторые из которых убиваются только со второго раза, либо с первого при двойном попадании ледяного меча (пламя + сам меч). С начала эпизода вам нужно пройти направо и спуститься в подвал, в непосредственную близость пламени. Стоя на платформе в виде трех черепов, дождитесь подъемника, поднимитесь на нем вверх и ступайте налево. После очередного подъема вверх по перекрытиям вы выйдете на развилку двух дорог, ведущих направо и вверх. Дорога направо ведет к тупику, где находится снадобье, охраняемое двумя призраками. Не спешите сразу спускаться по ведущим вниз перекрытиям — как только вы ступите на первое из них, с потолка спустится стая мышей и повредит вам. Лучше дождитесь, пока она пролетит. Взяв его, вернитесь к развилке и ступайте наверх. Опять же выйдите на две дороги. Дорога налево ведет к снадобью (и призраку), дорога направо и наверх, извиваясь, приводит к колодцам с изрыгающими пламя каменными черепами. Дождавшись, пока верхний череп выпустит огонь, падайте в колодец, прижавшись к его правой стороне, и после падения сразу отходите вправо, чтобы вас не задели мыши. Подняться по второму колодцу немного труднее — нужно последовательно переходить от стены к стене, чтобы пламя из черепов не повредило Чакану. В третий колодец спускайтесь лишь тогда, когда сможете стать на подъемник, и переждав пламя из верхнего черепа, сразу отойдите к правой стене и нажмите комбинацию ↓/C. Аналогично действуйте в следующих двух колодцах, и коридор приведет вас к нужному финалу — в его тупике вы найдете косу. Теперь можно смело идти в следующие фазы стихии «Земля».

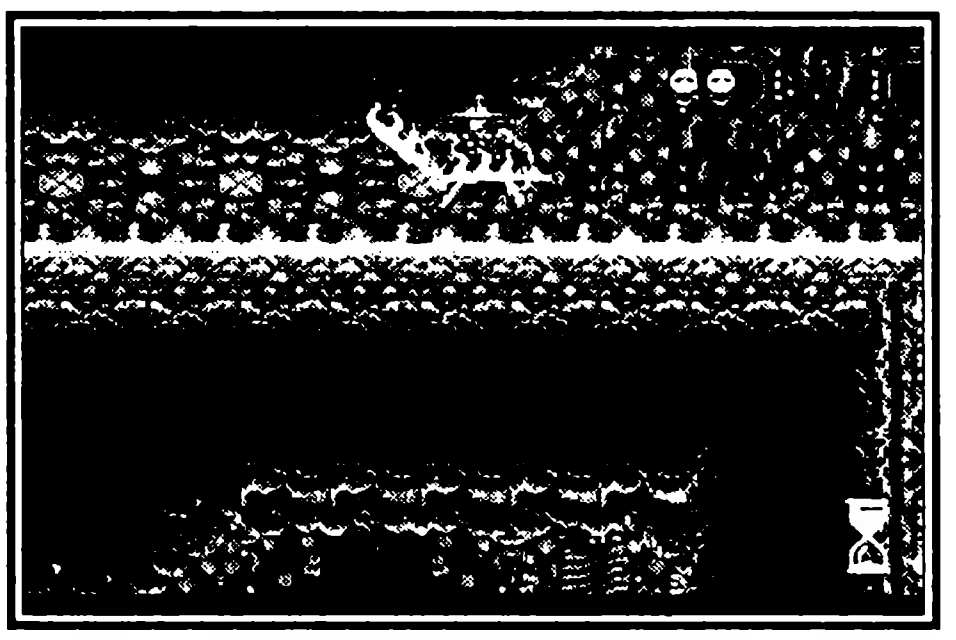


Портал первый: Вода



ЭПИЗОД 1: На этом уровне нужно взять еще одно дополнительное оружие — абордажный крюк, ведь без него невозможно дальнейшее прохождение стихии «Огонь». Путешествуя в воде, передвигайтесь прыжками, а еще лучше двойными с круговым ударом — так вы обезопасите себя от выпрыгивающих из воды голов. Если у вас есть возможность использовать летающие сапоги, сделайте это снадобье, чтобы забираться на верхние ступени и собирать там зелье. Босс на этом уровне — кальмар, ползающий по дну водоема. Бейте сначала его по щупальцам, но будьте осторожны, так как они часто отлетают в вашу сторону. После уничтожения кальмара пройдите направо: дверь откроется, и вы возьмете оружие. Теперь — в путь по Порталу!

Портал первый: Земля



ЭПИЗОД 2: Это сильно запутанный уровень, и, если не знать направление прохождения, бродить можно очень долго. Кроме уже знакомых пауков, на уровне есть места, где из земли вырывается ледяной пар, в самом начале уровня струя пара, если не разбить ее сосуд, убьет вас с первого раза, и вы отправитесь ко входу в портал.

Чтобы не запутаться с самого начала, строго следуйте описанию прохождения этого уровня, иначе будете бродить по пещерам, пока не кончится время. С начала эпизода идите налево и поднимайтесь по выступам вверх до потолка (прыгайте с тройных выступов, спустившись на один с помощью кнопок ↓/C). Чтобы перепрыгнуть на противоположную платформу, находящуюся параллельно той, на которой вы находитесь, спуститесь на два выступа ниже и уже тогда прыгайте двойным прыжком. После поднимайтесь вверх до потолка и идите направо до тех пор, пока не упретесь в колодец. После падения в него пройдите немного налево и опять упадите в колодец — вы пришли к боссу этого эпизода, скелету существа, отдаленно напоминающего крылатую лошадь.

В драке с ним используйте какое-либо волшебное оружие. Став на крайнюю слева платформу и кидаясь зарядами, вы не подпустите его к себе и убьете.

ЭПИЗОД 3: Начиная игру и не дожидаясь улучшения видимости, нажмите ↓, потом кнопку B много раз. Когда тьма рассеется, вы увидите, что вас сразу атаковали два паука. Убив их, пройдите вперед и спуститесь в колодец. В нем вам придется сначала обезвредить змею на стене, а потом перерубить косой паутину, чтобы пройти вперед. Дойдя до колодца, падайте в него, и, пройдя еще несколько змей, в следующий колодец. Спустившись таким образом через несколько колодцев вниз, вы попадете к глав-

ному боссу этой стихии в Первом Портале — огромной самке паука. Загоните ее в любой угол и там убейте волшебным оружием. После этого начинайте прохождение в другой стихии, так как этот портал закроется.

Портал первый: Вода

ЭПИЗОД 2: Игра начинается в закрытой на первый взгляд комнате, в обоих углах которой навалены черепа. Будте осторожны — в них снуют какие-то существа, не видимые для глаза, но причиняющие вред. В одном из углов в потолке есть слабые камни: проломите их молотом, и вам откроется вход, забраться же туда можно при помощи крюка, зацепившись за скобу. На этом этапе ваша основная задача — подняться вверх, причем абордажный крюк придется использовать очень часто. На втором и третьем этаже, а также пятом из горы черепов вылезают челюсти, поэтому на одном месте лучше не стоять. На четвертом и шестом из черепов поднимается скелет гусеницы, орудующей острым ногтем. На седьмом этаже вам предстоит бороться с уже знакомыми осьминогами. В общем, особой опасности они не представляют. Первого можно убить волшебным оружием, не сходя с противоположной платформы. Следующий, кого нужно убить — осьминог на втором этаже, ползающий по потолку, либо осьминог внизу.

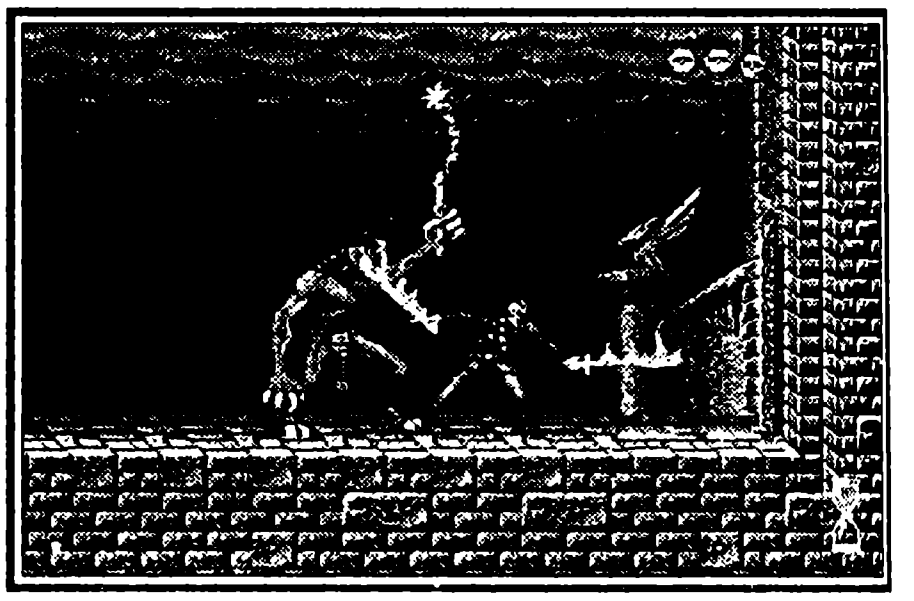
ЭПИЗОД 3: Это опять море воды, опять летающие головы, но на сей раз задача заметно усложнилась: Чакану нужно обходить высокие препятствия, а для этого цепляться крюком за скобы. Достают и надоедливые стрекозы, не покидающие вас ни на минуту. Лучше всего в этих условиях использовать летающие сапоги.

В конце уровня вам предстоит бой с главным боссом стихии первого портала, находящимся за одной из трех дверей. Чтобы попасть к нему, необходимо сначала на колонне в виде рыбы забрать два пузыря воздуха — тогда проход, загораживающий три двери, откроется.

В дверь для встречи с боссом нужно заходить (кнопка С) только после того, как на значке над ней появится изображение паука — иначе попадете совсем не туда.

Босс — змея с длинными саблями-когтями. Убить без труда ее можно, если стать перед ступенькой так, чтобы она была вверху, и ударять наискосок каким либо оружием, лучше волшебным.

Портал первый: Воздух



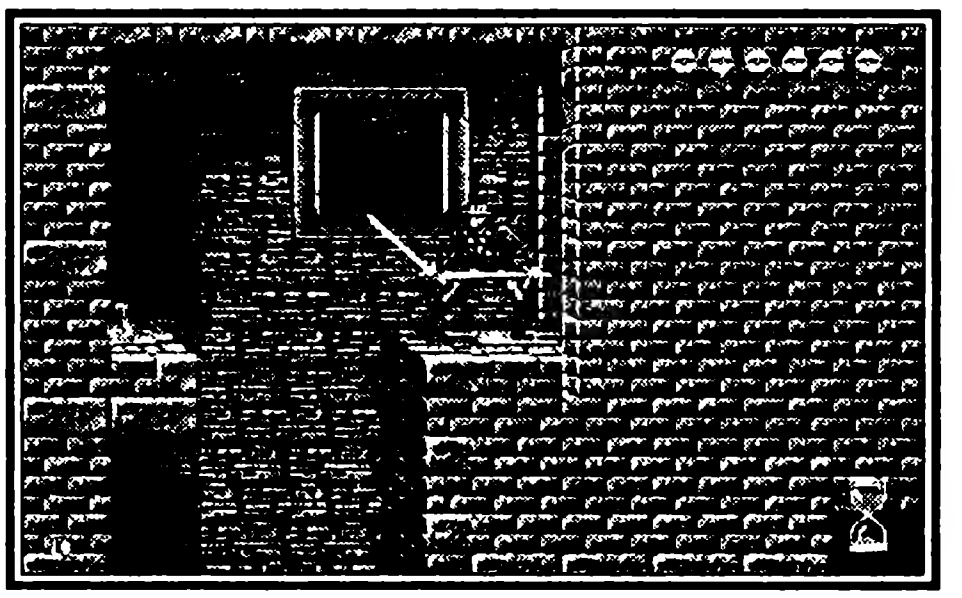
ЭПИЗОД 2: Начинается в воздушном замке. Чакан стоит перед дверью. Разрубив ее топором, можно пройти вперед, где подъемник вывезет вас на следующий этаж.

Ваша задача — подняться с помощью подъемников как можно выше и найти босса — человекобыка. Сделать это не так уж трудно. Нужно лишь все время подниматься только вверх, не отходя вправо или влево, пока не упретесь в потолок, а потом пройти направо. В борьбе с ним используйте магическое оружие.

ЭПИЗОД 3: Сразу начинается с поединка с летающим чудовищем.

Чтобы убить его, первым наносите удары, стоя на платформе, а когда он замигает, отойдите немного в другую сторону и опять нанесите удар. Когда он начнет летать горизонтально, садитесь и бейте его в таком положении.

Портал первый: Огонь



ЭПИЗОД 2: Замок — пыточная Элкенрод. По коридору нужно пройти мимо черепов с огнем и спуститься в большую комнату. Чтобы не ошибиться и не упасть в огонь, держитесь все время ее правой стороны. По пути вам придется уничтожать палачей, которые ездят на летающих драконах. Попав во вторую комнату, поднимайтесь с помощью крюка наверх — попадете в комнату, где можно пробить пол. Сделать это нужно следующим образом: установите оружие — молоток. Удерживая кнопку ↑, нажмите и удерживайте кнопку B, затем нажмите наискосок ↓ и отпустите B — Чакан ударит молотом вниз, – затем повторите. Спускайтесь вниз, цепляясь за бараньи головы крюком, и двигайтесь к левой стороне, где и находится заветный выход.

ЭПИЗОД 3: Последний этап замка в этом портале. Повсюду развешены пленные, которых пытает Элкенрод. Не пытайтесь их освобождать! За это они платят черной неблагодарностью и нападают на вас же.

Пройдя к большому колодцу, поднимитесь наверх, цепляясь за черепа животных, и найдите проход в крайний левый верхний угол помещения. Поднимитесь по перекрытиям наверх — оттуда рукой подать до босса. По всей видимости, это сама Элкенрод. Она нападает при помощи меча. Чтобы убить ее, станьте спиной к стене или ступеньке, и когда она подойдет, начинайте наносить удары непрерывно. Пока вы бьете ее, Элкенрод не сможет ударить вас.

Портал второй: Воздух

ЭПИЗОД 1: Да, игра заметно усложняется. Чего только стоит стихия «Воздух»! Здесь уже не просто нужно перепрыгивать с глыбы на глыбу — нужно летать. На чем летать? Вокруг полно трусливых всадников, летающих на жуках. Стоит вам только замахнуться мечом, и они улепетывают так, что и не видно. Но подпустите какого-нибудь поближе, ударьте несколько раз, и, когда он умрет, его «конь» ваш, запрыгивайте на него — и вперед! И будте внимательны: всадники никогда не появляются по одному. Кроме них, на земле на вас нападают странные существа, у которых, кроме ног, ничего нет, а в воздухе какие-то липучки, часто меняющие направление своего движения, а поэтому весьма опасные. Особую трудность составляют стражи, которые сидят на вышках и закрывают воздушные проходы лазерными лучами. Как только вы появляетесь в поле их зрения, они начинают палить из ружья (отку-

да в преисподней лазерные лучи и ружья?), так что этого лучше не делать. Убив стража вы откроете себе проход, но можно обойтись и без этого, объезжая лучи и скрываясь от стражей.

В начале эпизода завладейте жуком и летите вверх до упора в потолок, затем, не опускаясь вниз, вдоль потолка пролетите вправо до тех пор, пока не будет возможности подняться вверх. Поднявшись, летите влево — там в верхнем углу найдете место телепортации.

ЭПИЗОД 2: Существенно второй эпизод от первого ничем не отличается, имея лишь разницу частота нападения на вас всадников на жуках, а также запутанность воздушных ходов.

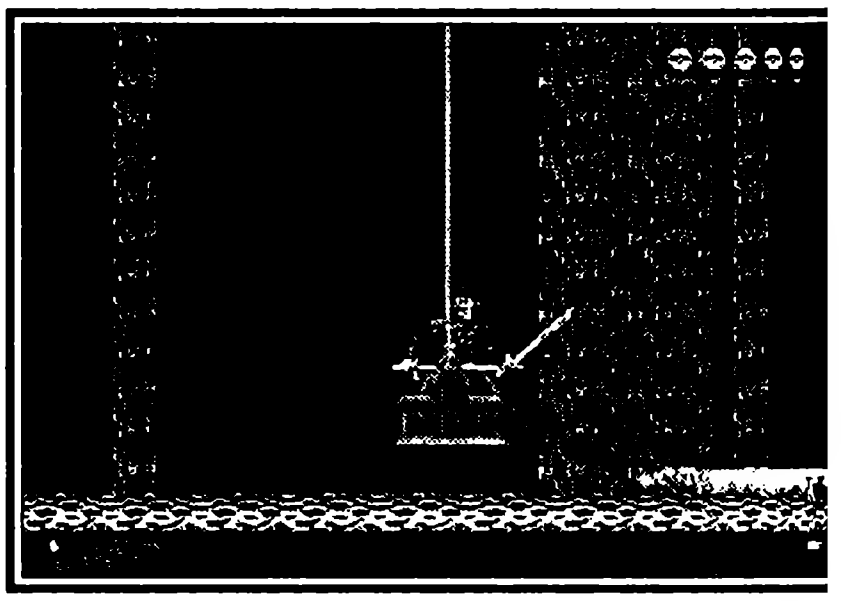
Чтобы окончательно не потерять ориентацию в них, оседлав жука, летите вверх преодолевая все барьеры, но не убивая стражей — на это потребуется слишком много времени. Ударив стража, пролетайте в небольшой свободный проход, пока он не ожил. Поднявшись вверх до потолка, пролетите вправо до первого прохода наверх и летите опять вверх. Долетев до длинной полосы земли под потолком, можете слезать с «коня» и идти вперед к месту телепортации.

ЭПИЗОД 3: Основная сложность этого уровня — босс. Дойти до него при соответствующей тренировке не составит особого труда, но вот сам он — еще та штука. Признаюсь, я сам долго мучил его, пока не разгадал, как можно убить.

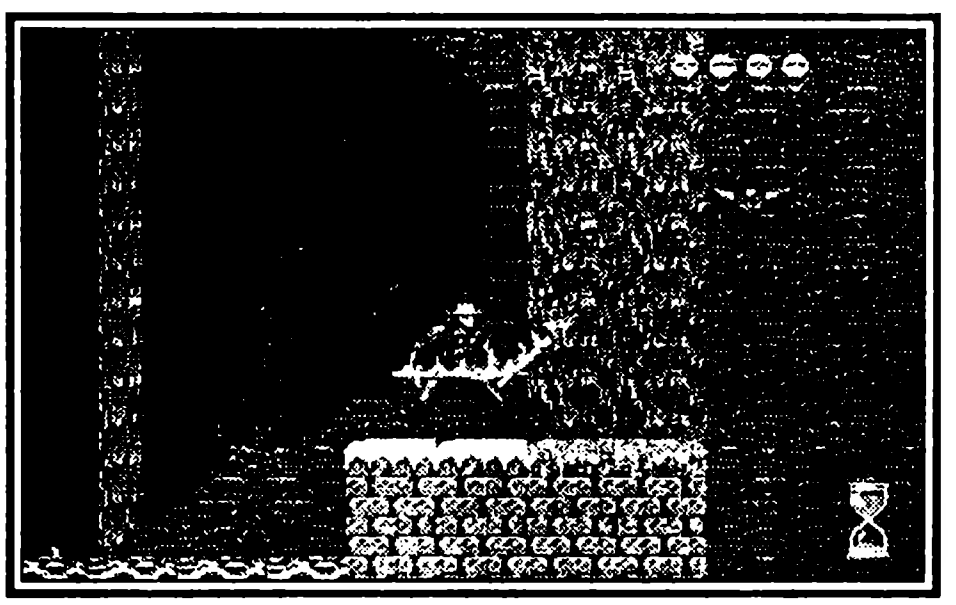
Босс представляет из себя всадника, закованного в броню, вооруженного копьем с тремя остриями и летающего на жуке. Обычное оружие его не берет. Пока вы стоите перед ним неподвижно, он что-то напряженно обдумывает, потом немного отъезжает назад и вдруг мчится на вас с копьем наперевес. Чтобы убить его, нужно воспользоваться каким-либо дополнительным оружием, лучше абордажным крюком. После того, как он отъедет назад, опуститесь немного вниз, и в тот момент, когда всадник поедет вперед, поднимите крюк (удерживая кнопку B) наискосок и едьте на него по диагонали вверх. Учтите, что попасть крюком нужно между копьем и жалом жука, иначе заденут вас.

Портал второй: Вода

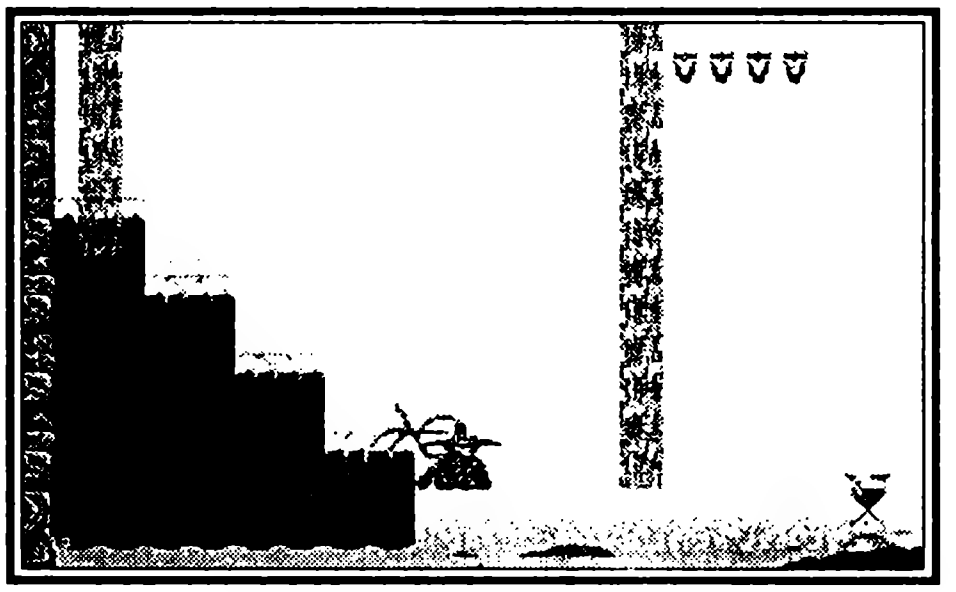
ЭПИЗОД 1: Теперь это уже не совсем вода. Это лед, много льда, море льда и постоянный динамизм движений, не позволяющий расслабиться ни на минуту. Вообще многие игры в этом отношении страдают предсказуемостью, и игра Чакан не исключение, портал второй доказывает это. Не много можно встретить приключенческих игр, не имеющих в арсенале своих этапов «скользкий» уровень, но Чакан явно разочаровывает игрока своей незамысловатостью в этом отношении: все тот же лед, те же сосульки, падающие с потолков, затруднительность движений, обилие каменных глыб, по которым нужно прыгать. К тому же еще и немного запутан



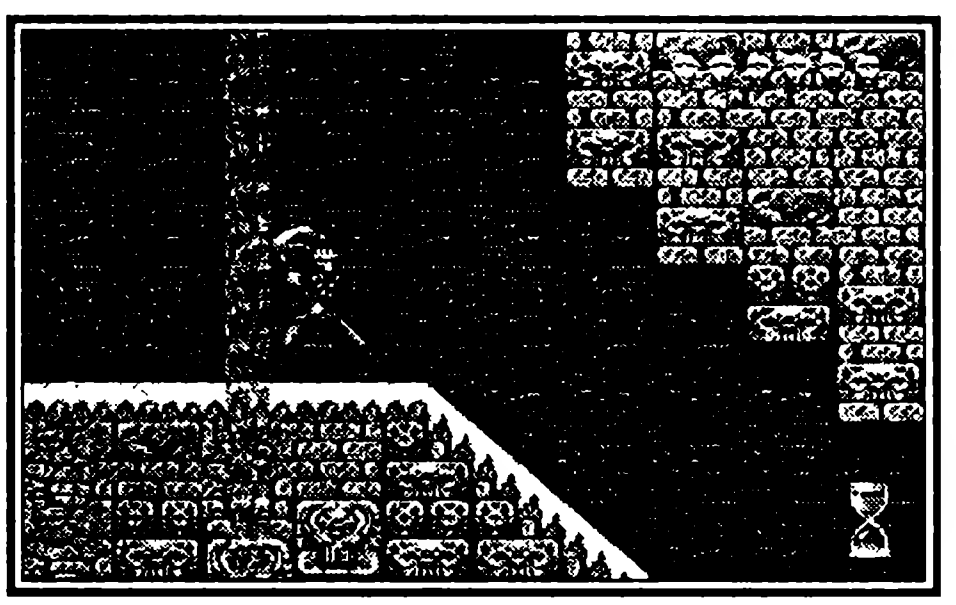
Хорошо, что хоть босса нет на начальных этапах — такое уже встречалось, но здесь это просто подарок, ведь потрачено уже много черепов в борьбе с мелкими врагами, большая битва явно обернулась бы проигрышем.



Игра начинается свободным скольжением нашего героя по наклонной плоскости вперед. У основания первой глыбы вас поджидает злобный колючий зверь, будьте начеку. Перепрыгивая по скалам, пройдите до места, где есть явно слабая перемычка между двумя глыбами. Вниз тянутся две веревки. Пробив перемычку, спрыгните вниз так, чтобы падать вдоль веревки — приземлитесь на одну из двух взаимосвязанных лебедок. Когда одна из них вместе с вами едет вниз, другая, соответственно, поднимается наверх. Перепрыгивая по ним вправо, доберитесь до двух крайних лебедок (за ними будет стена). Став на левую, дождитесь, пока правая почти исчезнет из вида, и тогда прыгайте на нее двойным прыжком, а потом сразу вправо, чтобы достичь выступа скалы. Пройдя немного дальше, окажетесь на месте телепортации.

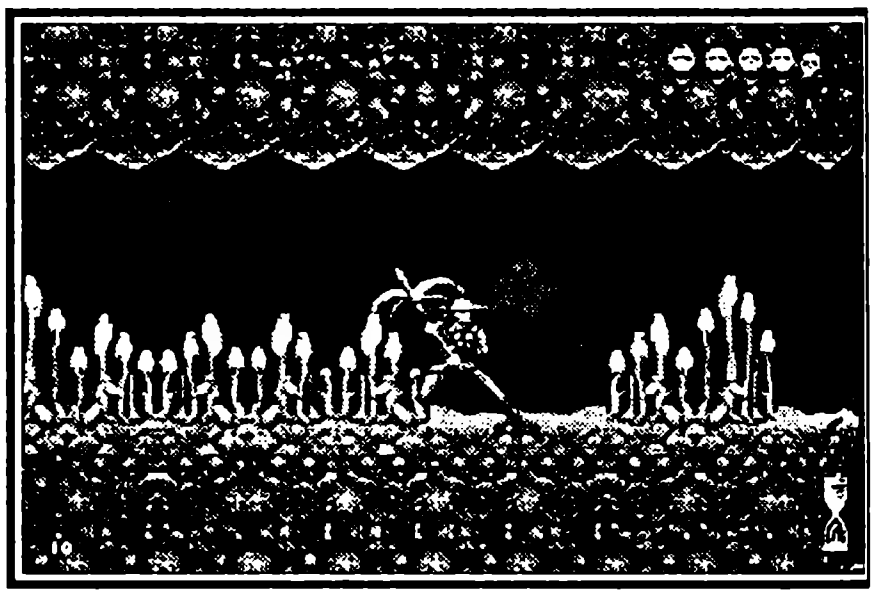


ЭПИЗОД 2: Продолжение ледяной эпопеи, но немного в другом варианте. Начинается уровень в системе ледяных коридоров, петляя по которым еще неизвестно куда можно забраться. Для облегчения задачи скажу, что вам нужно спуститься как можно более вниз. Сделать это можно, пробивая ледяные потолки молотом в уже знакомой вам комбинации клавиш ↑/B + ↓ по диагонали. Петляя по коридорам, спуститесь через одну из дыр вниз — вы попадете на плавающие льдины, где кроме вас обитают злобные звери, норовящие проколоть вас мечом или шипомрогом. Передвигаясь по льдинам вправо, вы доберетесь до места телепортации.



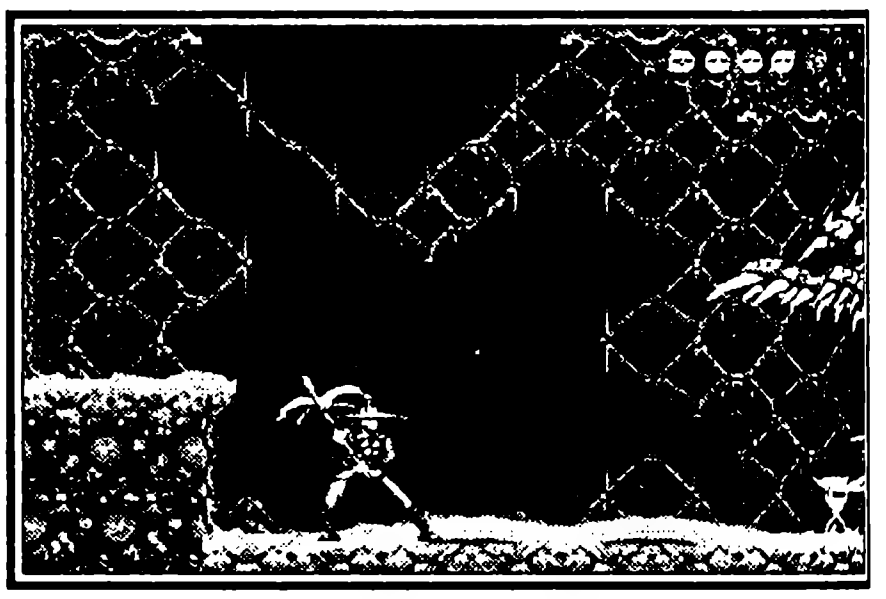
ЭПИЗОД 3: Пройдя сеть коридоров, вы окажетесь на открытой местности по пояс в тумане. Пройдите немного вперед — вы увидите главного босса этой стихии во втором портале. Это чудовищная помесь рыбы с динозавром. Какое-то время она плавает в тумане, выставив на поверхность только колючий спинной плавник, но затем прячется и начинает с вами играть. Чтобы не попасться на ее удочку, следуйте следующим указаниям: рыба проплывает под вами (если вы ее перепрыгиваете) четыре раза, потом появляется на поверхность сзади вас и выпускает луч голубого света. В это время вам лучше сесть. Выпустив луч, рыба погружается в туман на этом же месте и всплывает там. На этот раз она пытается ухватить вас когтистыми лапами. Не попасть под них можно, если, дождавшись, пока покажется одна (стойте над кирпичом), стать на ее место и переждать другую, выходящую немного сзади вас. Проделав это, дождитесь ее нового появления на

том же месте и ударьте. Как только она замигает и погрузится в туман, отпрыгивайте двойным прыжком назад — рыба в это время вынырнет сзади и поплывет на вас. Идеально, если у вас будет возможность несколько раз использовать «заостренный крест» — уничтожение видимых врагов. В противном случае вам просто может не хватить времени.



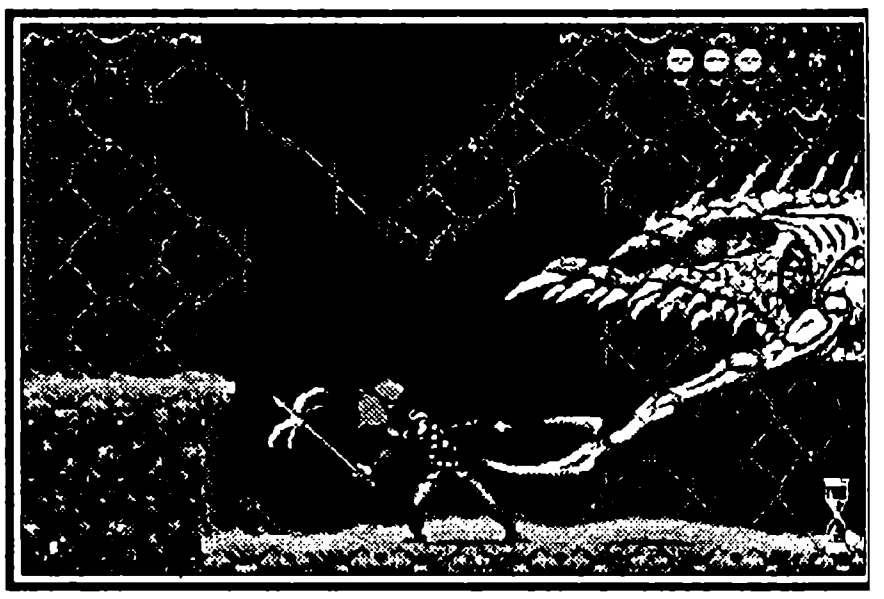
Портал второй: Земля

ЭПИЗОД 1: Совершенно не похожие на предыдущие уровни стихии «Земля». Чакан попадает в подземелье — обиталище огромных жуков, смахивающих на раков. Повсюду пышно растет трава (или это слизь?) и даже своеобразные цветы. Никаких промежуточных боссов на уровне нет, и в первом эпизоде нужно просто отыскать портал, как обычно спрятанный в самом дальнем углу пещеры.

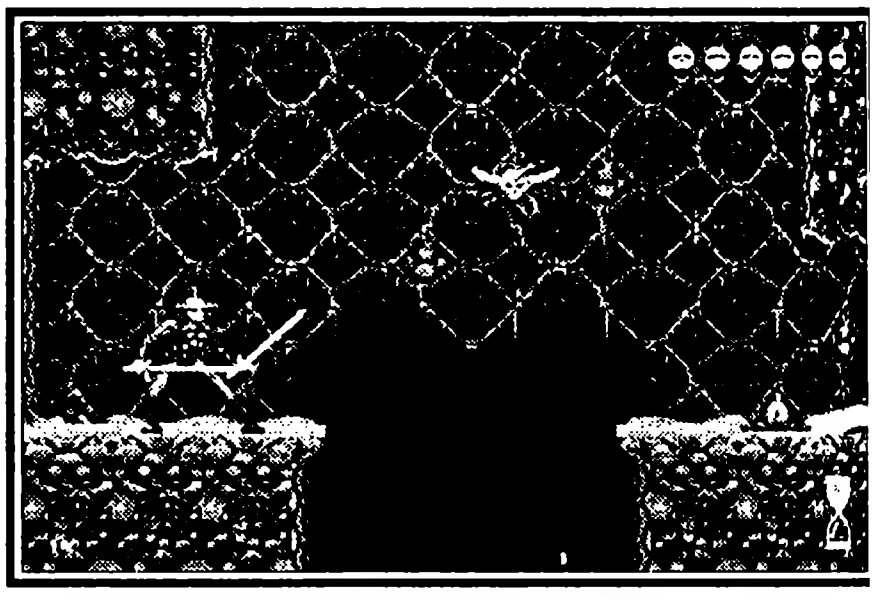


ЭПИЗОД 2: Задача сильно усложняется: вашему продвижению вперед мешает огромный жук-рак с оттопыренными зубами. Как только вы приближаетесь к тому месту, где поблизости находится портал, он хватает вас и относит назад, к началу эпизода. Хорошо хоть не убивает.

Бороться с ним пока бесполезно, сам долго пытался, пока не понял, что к чему. Нужно просто перекатываться, постоянно нажимая кнопку C и зажав ↓ по диагонали, а когда увидите проем вверху, сразу прыгайте в него, идите направо и дорога выведет вас к устройству телепортации.



ЭПИЗОД 3: Основная задача на этом уровне — победить босса, хотя он не такой уж и сильный. Добираться до него нужно опять же через мерзкого жука, но на этот раз идти нужно не вверх, а вниз, пока не попадете в большую комнату с этим же жуком, но в большем экземпляре. Бороться с ним, как я уже говорил, на редкость просто. Нужно лишь пробраться в правый нижний угол комнаты, собственно, откуда он выходит, и постоянно бить крюком (или другим оружием) вверх по диагонали в его направлении. И не



забывайте иногда отбиваться от каракатиц, подползающих к вам сзади. Хорошо, если бы вы еще использовали снадобье, уничтожающее врагов.

Портал второй: Огонь

ЭПИЗОД 1: Потрясающая смесь красных и синих цветов! До графики, конечно, далеко, но выглядит прилично. Этот эпизод — вариация на тему преисподней. Кругом огонь, лава, мрачные своды пещер, глыбы камней и огненные летучие мыши.

Особых трудностей с направлением движения не возникнет, но вот с врагами придется побороться — достают, понимаешь, мыши. Эпизод напичкан разного рода преградами в виде движущихся платформ и ощутимых расстояний между выступами. Но, если вы будете внимательны, к окну телепортации придете живыми.

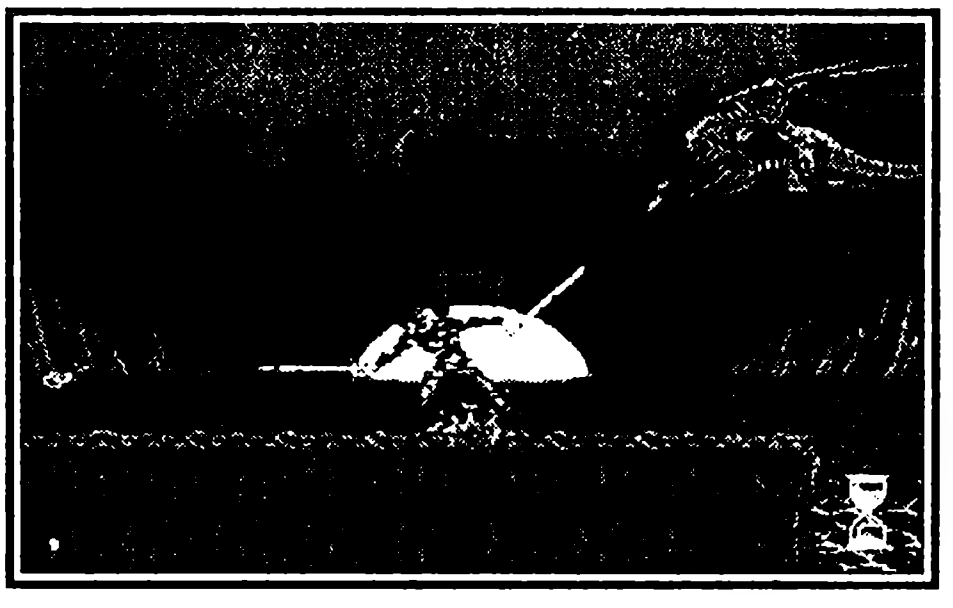
ЭПИЗОД 2: Практически полностью дублирует первый, с той лишь разницей, что вам придется немного пострадать из-за распаленных костров, которые горят в самых неподходящих местах. Чтобы немного притушить их, ударьте любым оружием. Но это все-таки не оградит вас от попаданий на них. Пройдя эпизод по прямой вперед, поднимитесь немного вверх и, запрыгнув на правую платформу, телепортируйтесь.

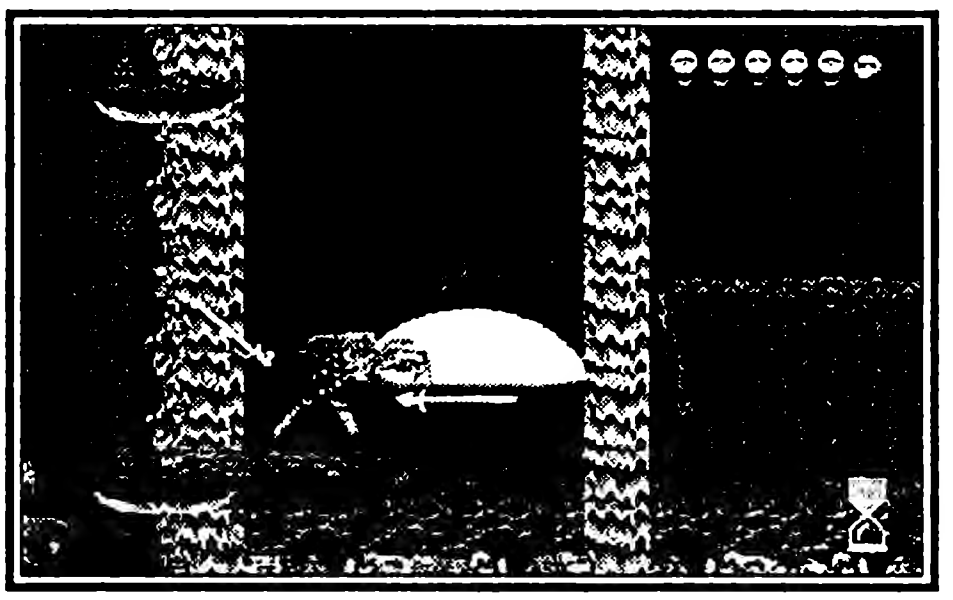
Уровень может принести некоторую пользу, если побродить по его платформам и перекрытиям и собрать бутылочки с зельем.

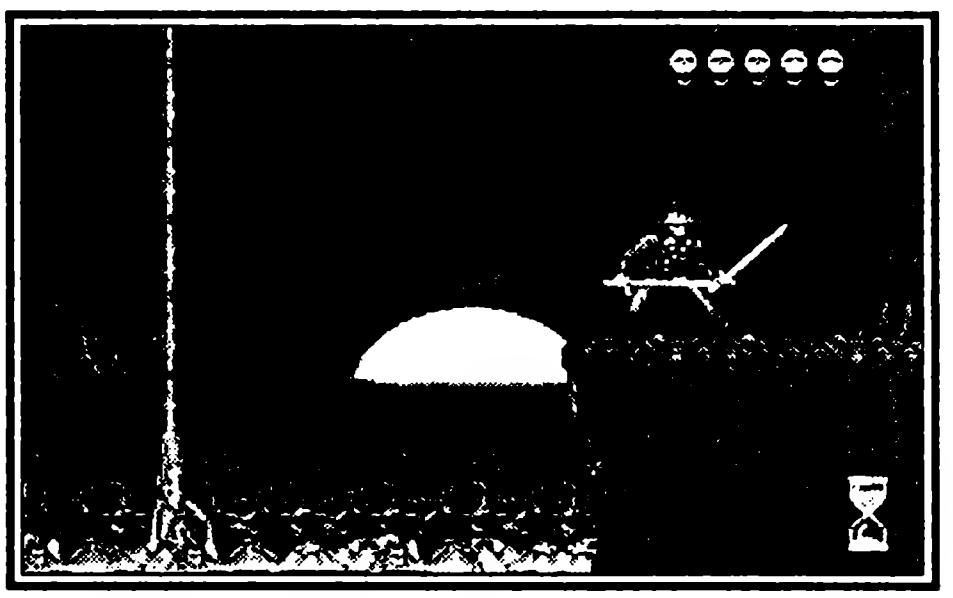
ЭПИЗОД 3: Очень трудный уровень в том плане, что изобилует возможностями моментально испустить дух. Множество подвижных платформ, плавающих в лаве. Опасны и маленькие трехглавые драконы, вылетающие из голов в перекрытиях, а также множество огненных летучих мышей.

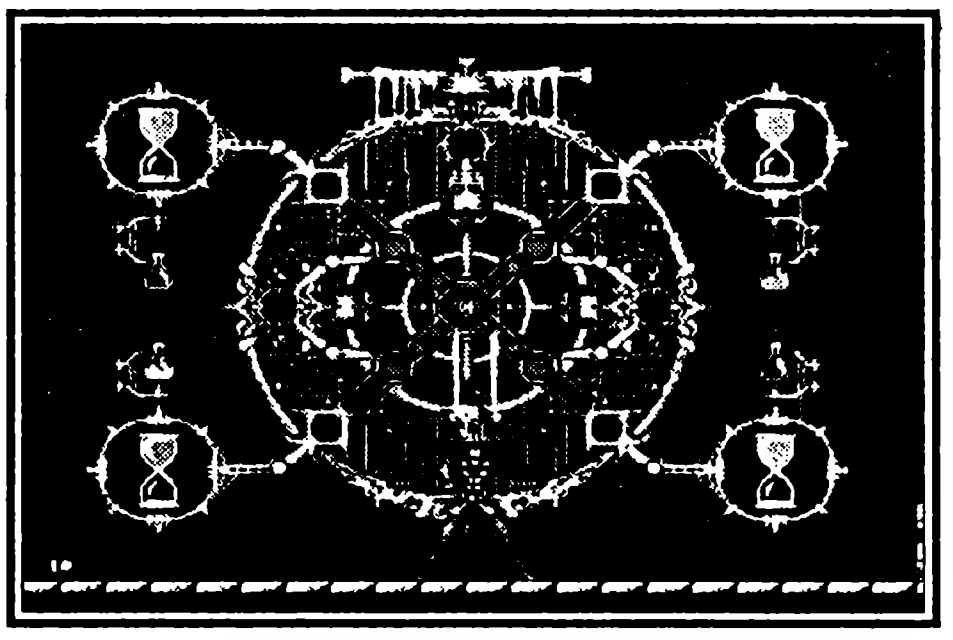
Босс этого уровня — мистическая кошка, которая к тому же и летает. Она поражает Чакана огнем, разбрасывая его в трех направлениях. Чтобы она этого не делала, не давайте ей времени и бейте постоянно каким-либо дистанционным оружием.

На этом игра заканчивается.









COOL SPOT

КРУТОЙ СПОТ

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Вы управляете действиями Крутого Спота на протяжении 11 уровней, где будут прыжки, беготня и стрельба. Здесь великолепная графика и анимация. Стандартная схема — прыгайте, стреляйте, собирайте.

Управление

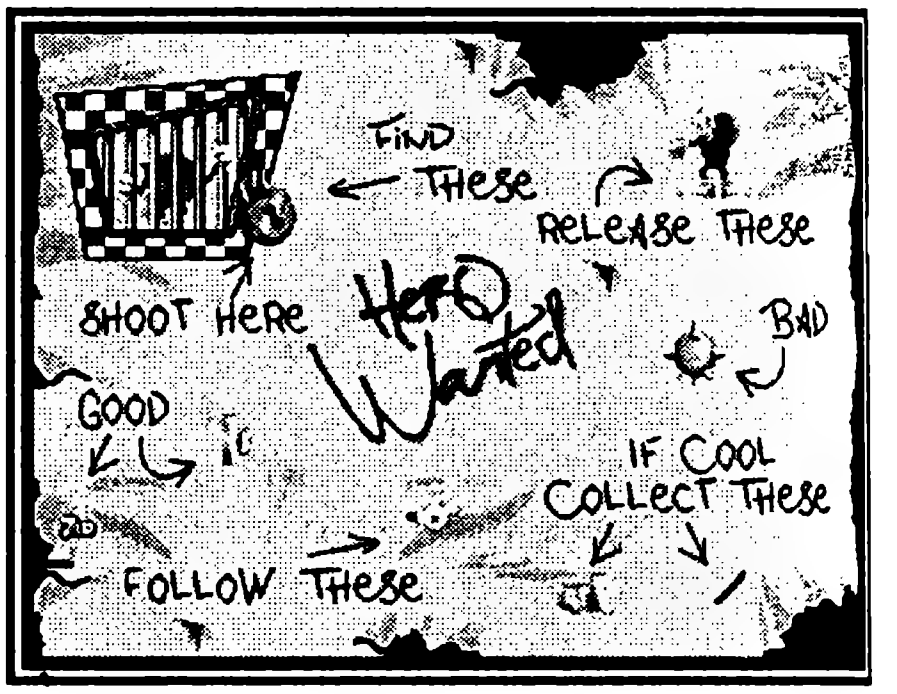
Кнопка B — выстрел.
Кнопка C — прыжок.
✥ — движение.

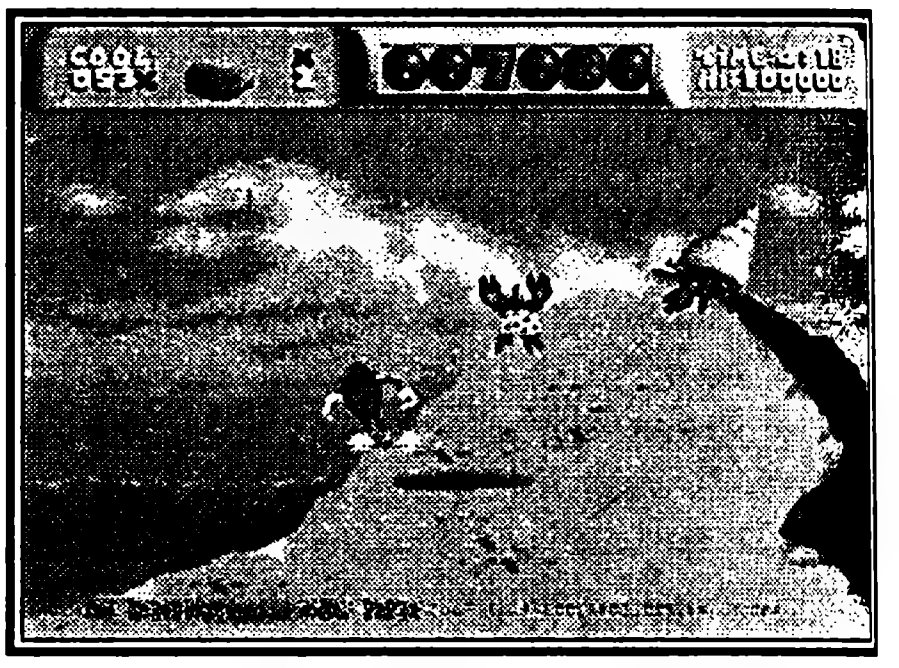
Стратегия прохождения

Необязательно собирать 100% спотов на каждом уровне. 90 % должно хватить, чтобы вы получили 1-UP, а 85% — чтобы попасть на добавочный премиальный уровень.

На добавочных уровнях продолжение вас ждет у горлышка бутылки. Поглядывайте на часы и отмечайте, сколько времени вам нужно на сбор спотов.

Чем больше очков, тем больше наград. Ищите везде. Не забывайте о врагах в тех областях, где еще не бывали. Перепрыгивайте объекты и предметы — за ними могут оказаться споты.





Уровень 1: Контузия

Поищите спот позади бутылки из-под «7-UP» в самом начале уровня. Прыгните с бутылки и схватитесь за воздушный шарик, прыгайте вправо, чтобы хватать другие шарики и собирать споты. Всего — 47 спотов. Если упадете на пляж, можно прогуляться влево к бутылке и прыгнуть вверх за шариком или прогуляться к самому правому краю уровня, где найдете другой шарик.

В центре уровня — пляжный стульчик. Поищите вокруг него, за его спинкой и подлокотниками, на зеленом сиденье стульчика. Можно найти 19 шариков около стульчика и в нем самом. Крутой спот находится в клетке в верхнем правом углу уровня. Хватаясь за шарики, прыгайте вверх и влево, и найдете его.

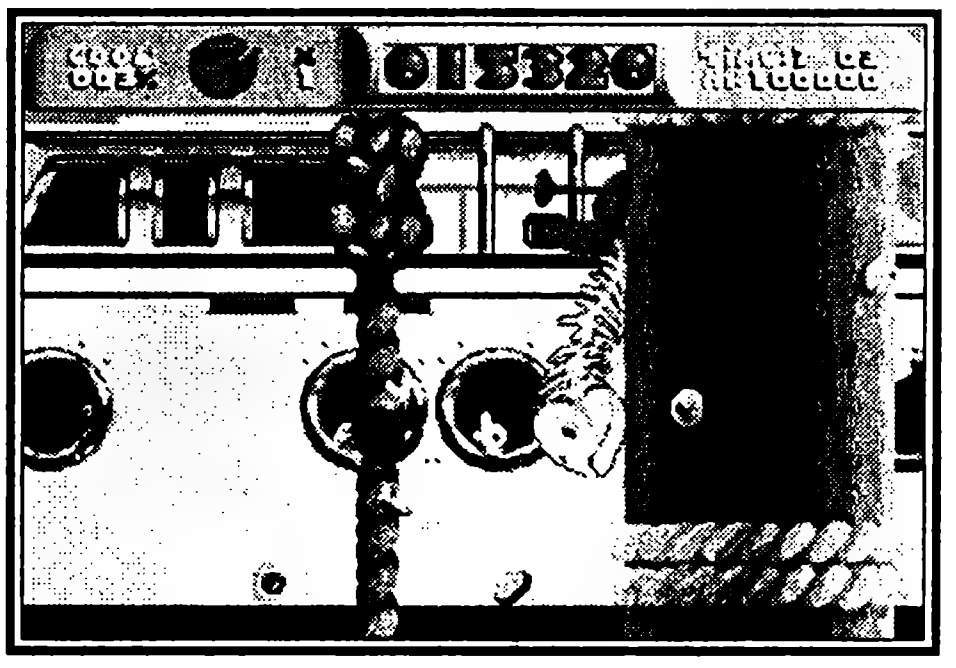
Уровень 2: Давление Пирса

Не упадите в нижней части экрана, а то потеряете жизнь.

Стреляйте вверх или вниз, когда спускаетесь или взбираетесь по веревке, чтобы убить ползущих по ней червей. Обычно в самом низу веревки находится краб. Стреляйте в него, когда еще висите на ней.

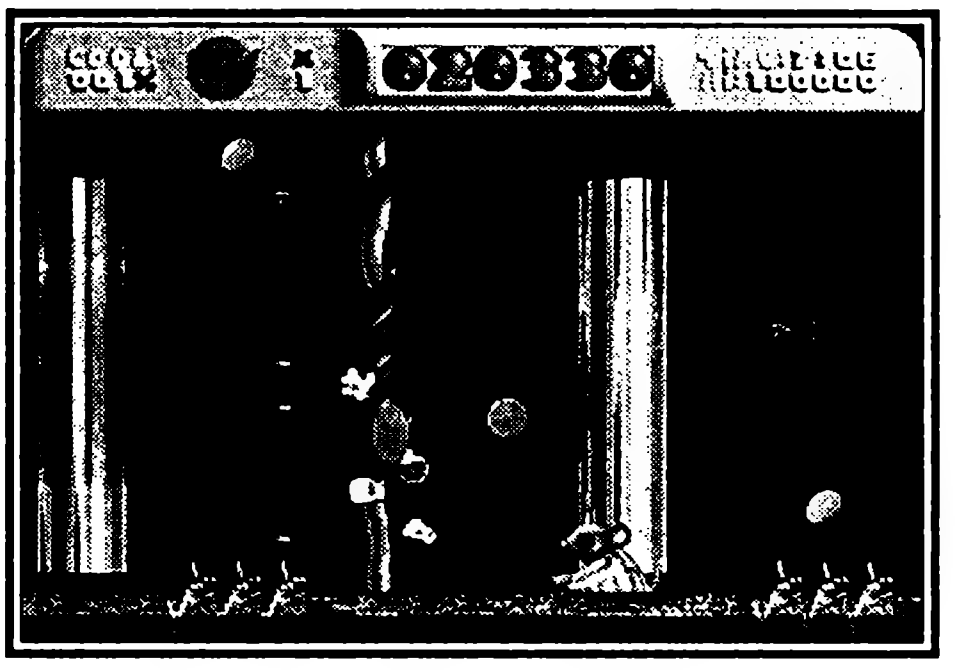
Найдите дыры в сваях пирса. Через них проникают в другую часть уровня. Прыгайте, когда находитесь в дыре, чтобы собрать спрятанные споты.

Символ «7-UP» — на самом верху одного из канатов, примерно посередине пути по уровню. Он виден на экране не целиком. Крутой спот в клетке находится в верхнем правом углу уровня.



Уровень 3: Прыжок со стены

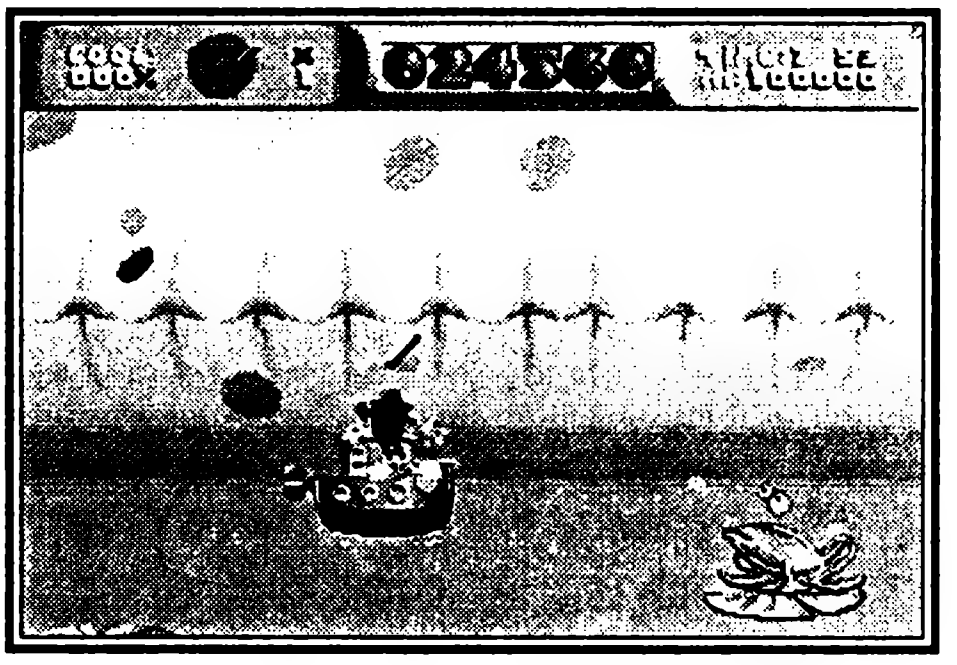
Споты спрятаны за трубами. Символов «7-UP» на этом уровне нет. Стреляя, уничтожайте кусочки сыра, которым в вас бросают мыши. Прыгать слева от мышеловки нельзя – пострадаете. Если прыгать справа от мышеловки — просто подбросит вас в воздухе, но вреда не причинит.



Уровень 4

На этом уровне в некоторых местах нужно упасть, чтобы там собрать Споты. Первое — у правого края экрана. Подпрыгивая на больших пузырях, дойдите до маленького пузыря и плывите к голове красного робота. Затем можете прыгать вправо и хватать Споты. При этом упадете на резиновую утку.

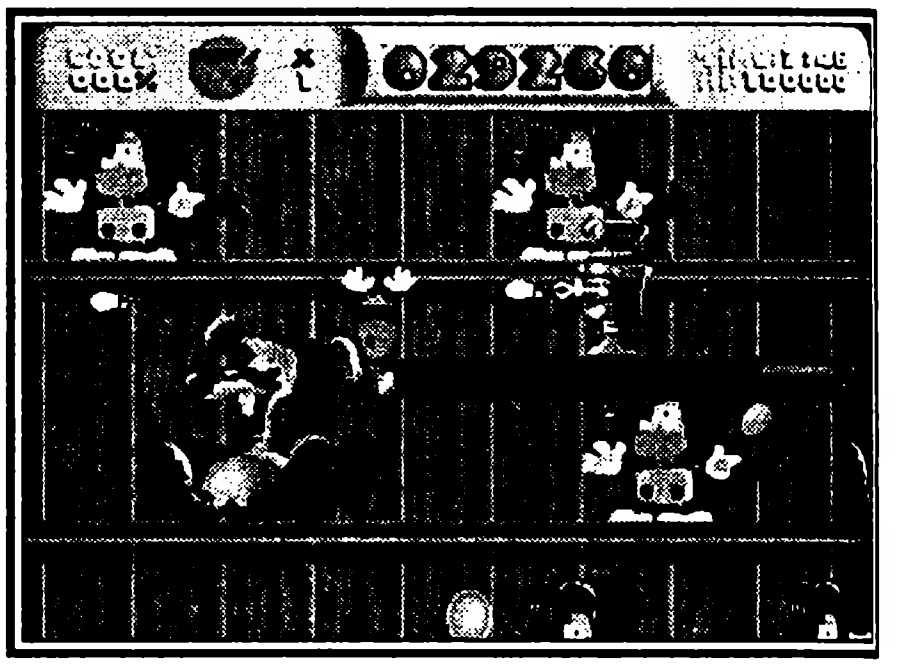
Как только коснетесь флажка-ориентира, начинайте прыгать влево. На НЛО останавливаться нельзя — они наклоняются, когда вы прыгаете на них. Идите вправо до красного космического корабля, спрыгните по его правому борту и возьмите символ «7-UP». Приземлитесь внутри маленького пузыря. Плывите обратно к космическому кораблю и продолжайте прыгать влево.



Как только доберетесь до красного робота на левом краю, прыгайте влево, падайте и подбирайте Споты, символ «7-UP» и часы. Приземлитесь после этого около самого начала уровня.

Справа от третьего флажка-ориентира находится красный космический корабль. Соскользните по его борту и схватите символ «7-UP». Затем плывите обратно к кораблю. Когда доберетесь до Крутого Спота в клетке, то падайте на левую сторону от робота ниже клетки и хватайте 2 Спота и 2 символа «7-UP». Плывите обратно к роботу и открывайте клетку.

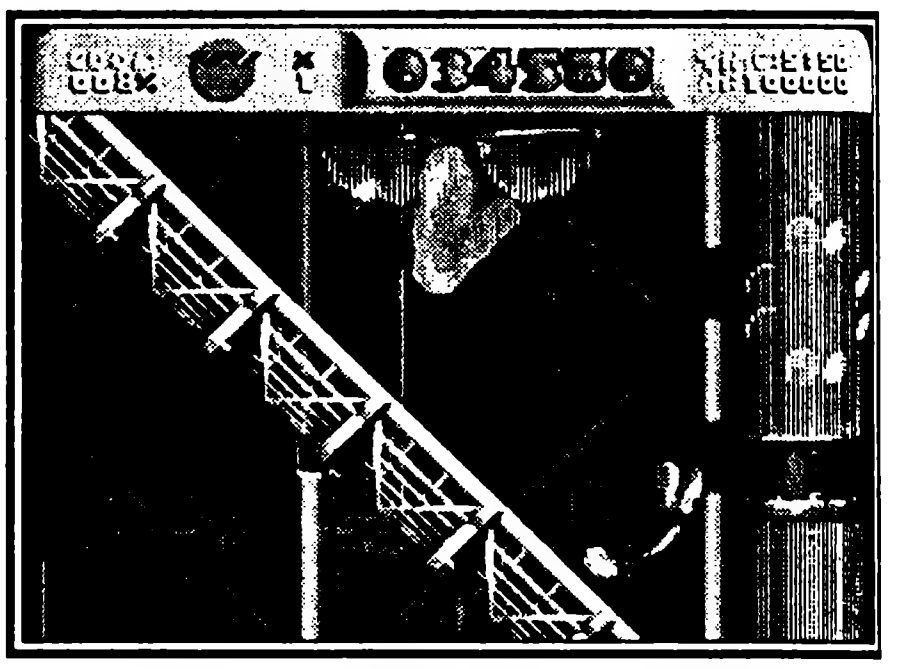
Уровень 5: Вокруг да около



В начале уровня 2 Спота находятся за ботинком. Зеленые шарики взрываются и разлетаются на куски, когда попадаете в них. Их можно расстрелять или обойти.

Споты могут быть спрятаны за чем угодно: картами, ботинками, пожарными машинами. Спускайтесь по лестницам пожарных машин, и найдете еще Споты. Если, набрав 98 Спотов, вы добрались до Кул-Спота в клетке, то прыгайте вверх и влево от клетки, и там найдете 2 спрятанных Спота.

Уровень 6: Рельсы

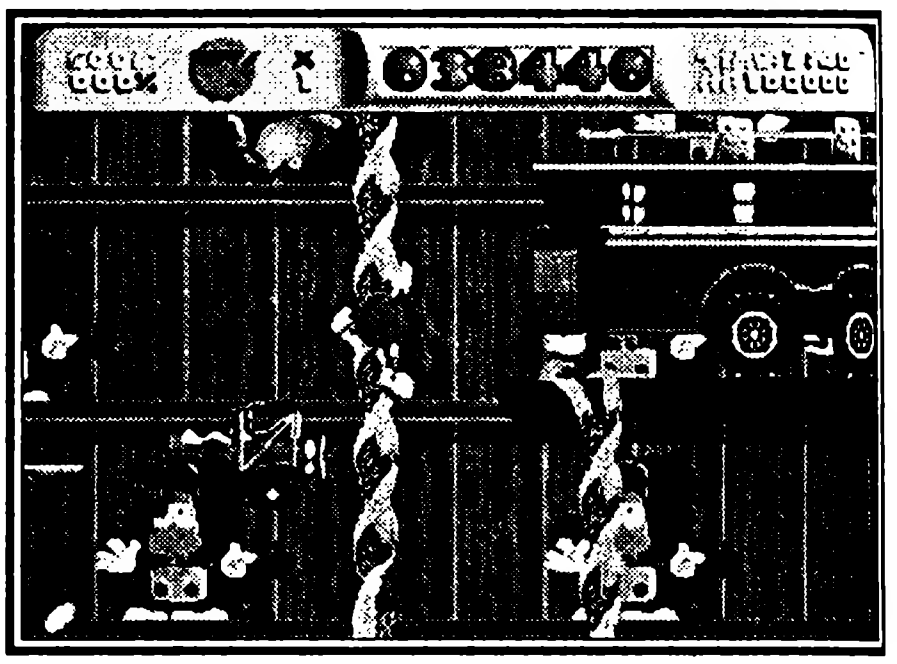


На этом уровне нет врагов, можно спокойно собирать Споты и открыть клетку в правом верхнем углу. Для продвижения по рельсам используйте небольшие прыжки. На рельсах и на дне уровня есть Споты.

В начале уровня есть символ «7-UP» в верхнем левом углу. Удовлетворитесь 85 % Спотов и устремляйтесь к клетке. Прыгните сзади подъемника справа от клетки и подберите еще.

2 Спота, уничтожьте выстрелом замок на клетке.

Уровень 7: Как заведенный



Графика, как на уровне 5, и Споты спрятаны в похожих местах.

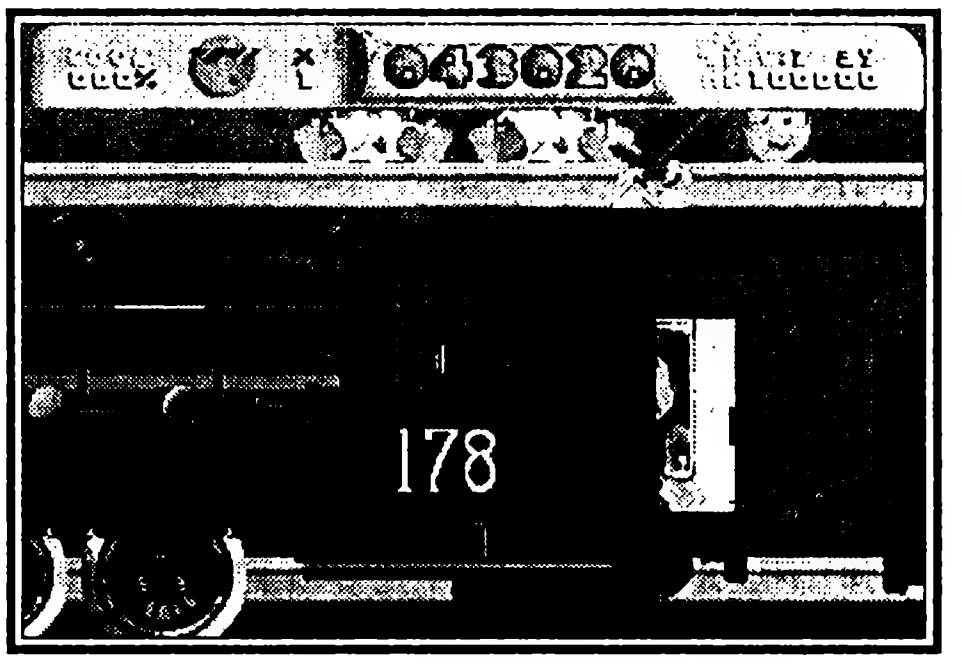
• Ищите 4 штабеля блоков в верхнем правом углу уровня (один блок, два блока в штабеле, три блока и четыре), ниже Крутого Спота в клетке. Идите налево от штабелей и на маленьком уступе обнаружите 1-UP, затем прыгайте обратно к штабелям. Пройдитесь по средним блокам в трех- и четырехблочных штабелях (там Споты), затем прыгайте к левой стороне клетки и подберите еще один.

Уровень 8: Локомотив

Пройдите по всем вагонам поезда, чтобы собрать споты внутри, затем прыгайте на крышу вагона и собирайте Споты снаружи. На одной из крыш находится теннисный мячик. За ним — 2 спрятанных Спота. Прыгните на мячик и найдите еще 2.

В конце уровня (правый край уровня) находится подзарядка «7-UP».

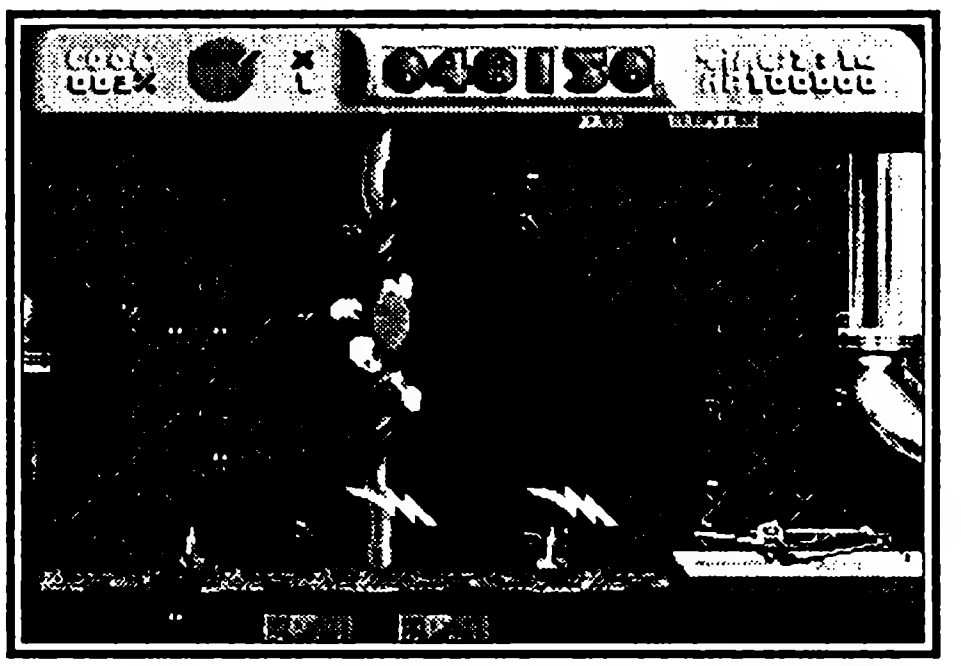
В дальнем левом краю уровня, на один экран выше паровоза поезда, находятся 4 символа «7-UP» (это 28 Спотов). После флажка-ориентира прыгайте на НЛО у самого края левой части экрана. Падайте на НЛО. Вы подберете все символы, но нужно вернуться обратно к концу поезда.



Когда доберетесь до Крутого Спота в клетке в правом верхнем углу, падайте на НЛО, находящиеся ниже клетки, и найдите символ «7-UP» и 2 Спота. Прыгайте влево на НЛО, иначе упадете туда, где поезд. Когда подберете второй Спот, прыгайте вправо и вверх — обратно к клетке.

Уровень 9: Обратно к стене

Вспомните уровень 3. Новые лица — прыгающие молнии. Внимательнее, когда спускаетесь по кабелю. Заглядывайте везде, здесь много Спотов.



Чтобы оказаться на дополнительном уровне и набрать достаточное количество Спотов, идите направо, мимо клетки, и подпрыгните на пузыре. Там много Спотов.

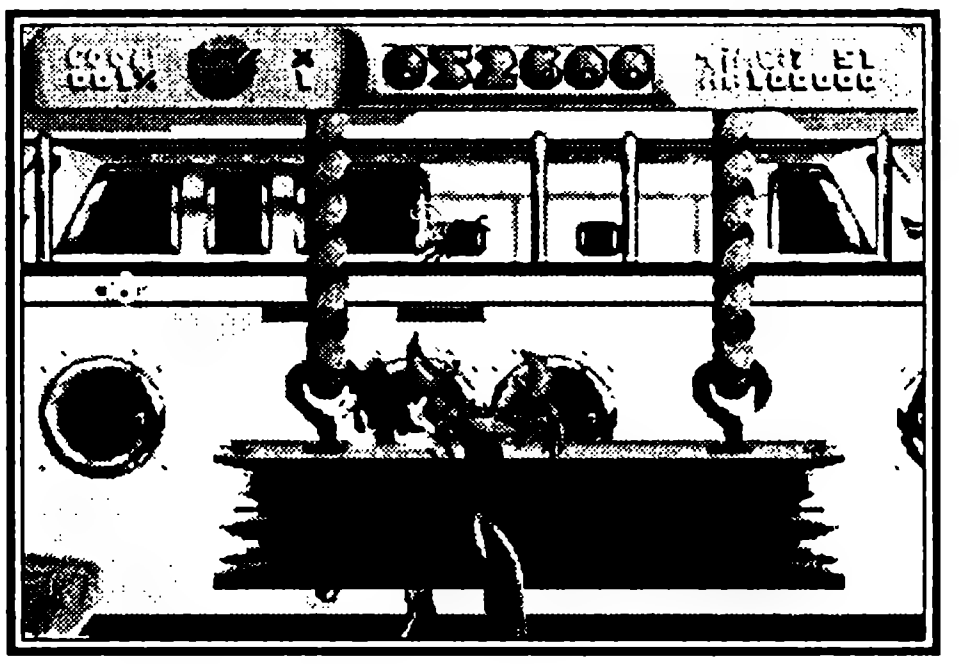
Уровень 10: Док и Ролл

Прыгайте на гвозди в самом начале уровня, и вы найдете символ «7-UP». Стратегия уровня похожа на уровень 2. Крутой Спот в клетке находится в правом верхнем углу.

Уровень 11: Патруль на волнах

Споты находятся в воздухе. Хватайтесь за воздушные шары, и они полетят к Спотам.

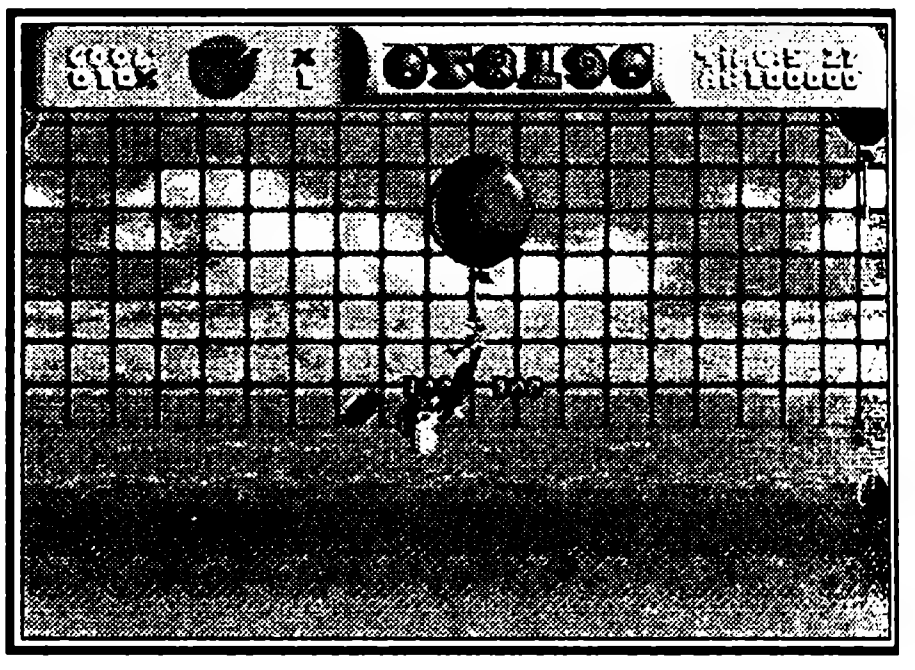
В стуле спрятаны Споты. 2 Спота находятся под банкой из-под «7-UP», лежащей под стулом, и под банкой справа от стула. 2 спота — за бутылкой «7-UP» справа от клетки. В конце уровня — мультик.



Дополнительные уровни

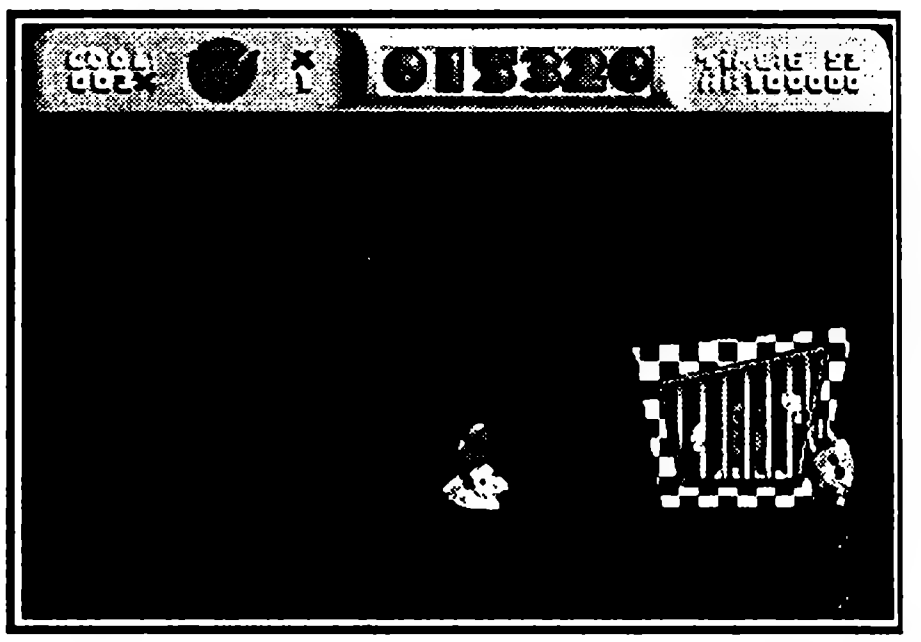
Дополнительный уровень 1(U): запрыгните наверх бутылки и найдите букву U. С левого и правого края бутылки, у самого верха, находятся часы. Надо получить все, тогда хватит времени собрать Споты и символы «7-UP».

Дополнительный уровень 2(N): прыгайте на самый верх бутылки и хватайте часы, потом прыгайте к правому краю бутылки, и найдете букву N.



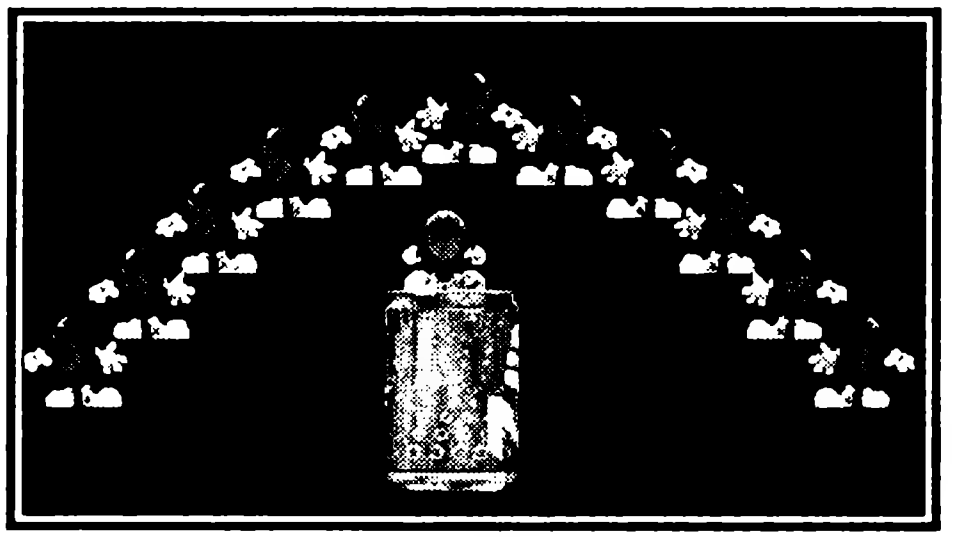
Дополнительный уровень 3(C): расстреливайте мины. Прыгайте в маленькие пузырьки. В них вы можете подниматься вверх. Ищите часы в левом верхнем углу бутылки и у правого края бутылки. Буква «С» находится в правом верхнем углу.

Дополнительный уровень 4 (O): буква «О», окруженная минами, находится в левом верхнем углу бутылки. Одни часы находятся ниже буквы «О», другие — в правом верхнем углу.



. Дополнительный уровень 5 (L): чтобы добыть букву «L», вам надо допрыгнуть до середины, а потом до верха бутылки, затем упасть сквозь мины. Часы находятся по левую и по правую стороны бутылки. Все это — на полпути вверх.

Дополнительный уровень 6 (A): в левом верхнем углу бутылки находятся двое часов. Буква «А» — в правом верхнем углу, чуть ниже двух пузырей и нескольких мин. Пузыри должны лопнуть. Направляйтесь к букве «А». Для этого надо обойти мины сначала слева, потом — справа.



DEATH AND RETURN OF SUPERMAN 2 (THE)

СМЕРТЬ И ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА 2

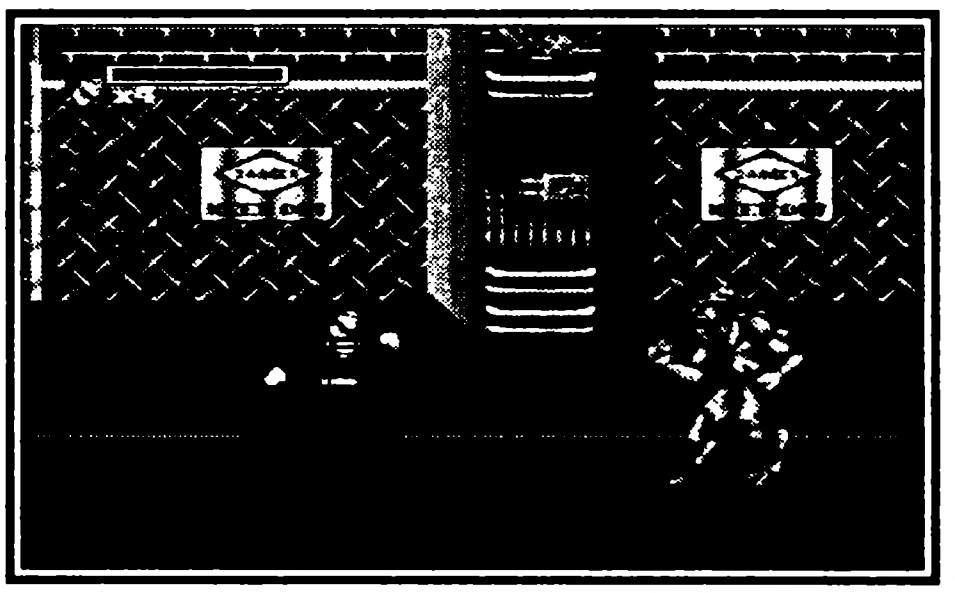
Sunsoft ● Количество игроков 1 ● Ходилка-стрелялка
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Довольно удачная очередная игра про Супермена по мотивам одних из самых популярных комиксов. Вечная тема о борьбе добра и зла никогда не исчерпает свои ресурсы и такие герои, как Супермен или Спайдермен, всегда придут на помощь к беззащитным людям и подставят свое могучее плечо. Лихо закрученный сюжет и достаточно жесткие враги будут держать вас в напряжении до тех пор, пока вы не пройдете всю игру целиком.

Итак, вы — Супермен. Нашествие началось, и вам придется предотвратить порабощение планеты Земля. Огромное количество беспощадных монстров мечтают выпить вашей кровушки, но такому герою, как Супермен, не страшны эти шмокодявки. Разбрасывая врагов налево и направо, вы должны уничтожить Киборгмена и восстановить на Земле мир и спокойствие.

Главное меню

Start — начало игры. Нажмите Start или кнопку C;
Options — настроечное меню. Нажмите Start или кнопку C;
Sound test — тестирование музыки и звуков;
Control mode — настройка кнопок джойстика — ← или →:

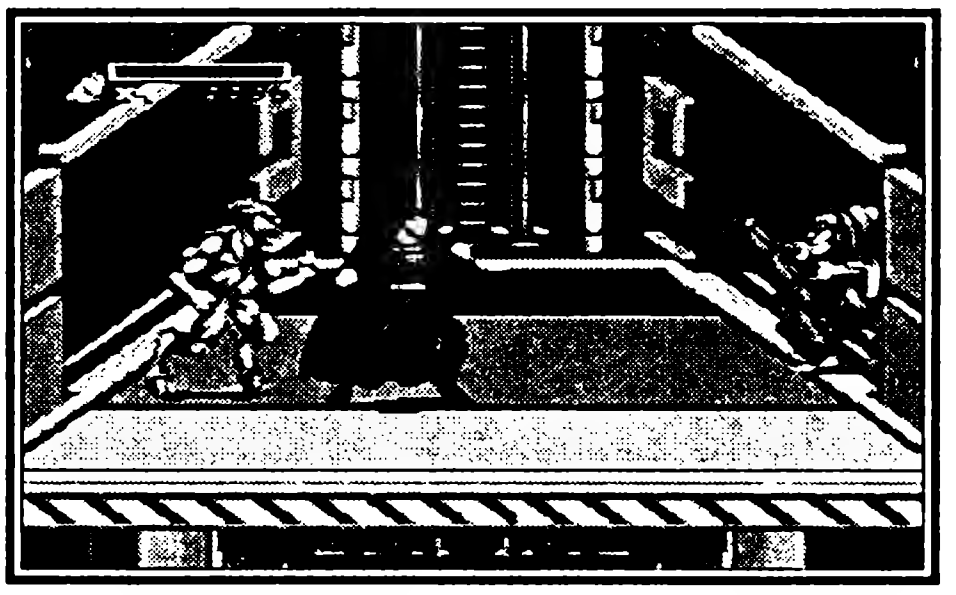


- **Special** — специальный (мощный) удар;
- **Shoot** — выстрел;
- **Attack** — удар;
- **Jump** — прыжок.

Exit — выход в предыдущее меню.

Управление

Выстрел — A;
Удар — B;
Прыжок — C;
Мощный удар — Y.
Кроме стандартных приемов, используйте:
Летать — C, C;
Поднять или бросить предмет — B;
Схватить противника — просто идите прямо на него — ← или →;
Бросить противника прямо — →, B;
Бросить противника назад, через голову — ←, B;
Бросить противника в стену — ↑, B;
Держать противника рукой и бить — схватите, отпустите стрелку и жмите B;



Удар с прыжком — С, В.
Перед началом игры посмотрите демонстрационную версию!

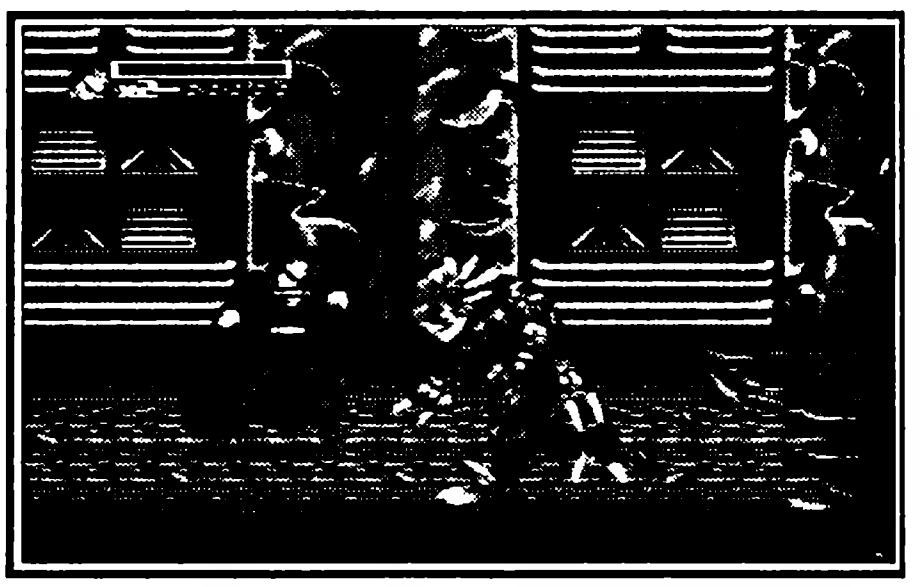
Уровень 1

Siege Of The Underworlds

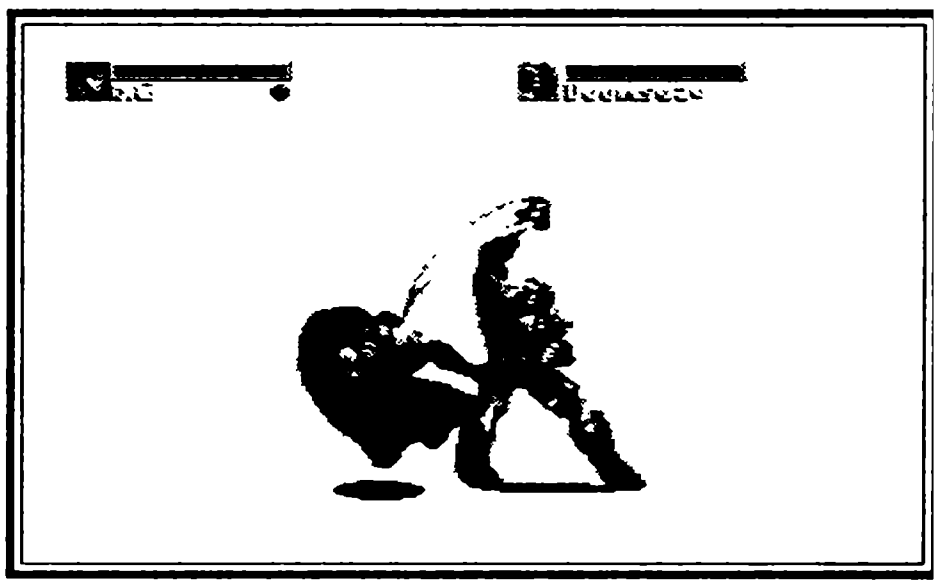
Осада преступных миров

Спустившись на улицы города, Супермену вновь придется сражаться не только за свою жизнь, но и за жизнь всего мирного населения. На него сразу нападают одетые в какие-то лохмотья полулюди-полузвери и не

менее уродливые носатые горбуны, вооруженные настоящими пулеметами. В начале уровня вы увидите лежащий на земле предмет, по форме напоминающий буровую машину на гусеничном ходу, с зеленым стеклом в боку. Подойдите к нему вплотную и поднимите его, но не бросайте сразу — он вам пригодится. Как только появятся эти голодранцы, бросайте в них эту штуковину. Дальше по игре еще будут попадаться такие штуки (и не только такие) — поступайте с ними так же. Еще на земле встречаются эмблемки супермена — синие и красные. Синие — это существенная добавка к вашему здоровью, а красные — мощный удар, количество которых показано в левом верхнем углу такими красными шариками под шкалой здоровья. Короче, собирайте все подряд, обязательно пригодится. Стратегия прохождения игры довольно-таки проста: разгоняйте всех по углам и по очереди гасите. Супермен не только бьет, он еще и кидает всех в разные стороны. Просто встаньте с врагом на одну линию и идите на него. Как только подойдете к негодяю вплотную, увидите, как противник окажется у вас в левой руке, и вот тогда жмите «В» — зрелище потрясающее и достаточно эффективный прием. Неприятеля с оружием в руках надо долбить в первую очередь. Итак, размявши кости на свежем воздухе, Супермену придется спуститься на лифте под землю, по пути к вам будут подсаживаться пассажиры, мечтающие с вами сразиться. Вот тут и появляется новый персонаж. Неприятный тип, я скажу. Похож на маленького броненосца и наверняка от него воняет, как от мусорной бочки. Он в каждый удобный момент раскручивается и норовит сбить Супермена с копыт. А в общем никакой реальной угрозы он не представляет. Запинать можно «аж на раз два». Итак, всего несколько этажей, и вы под землей. Здесь периодически бывают землетрясения и на бедную голову Супермена летят камушки. Уворачиваться от них не так уж и сложно. Просто смотрите на землю и



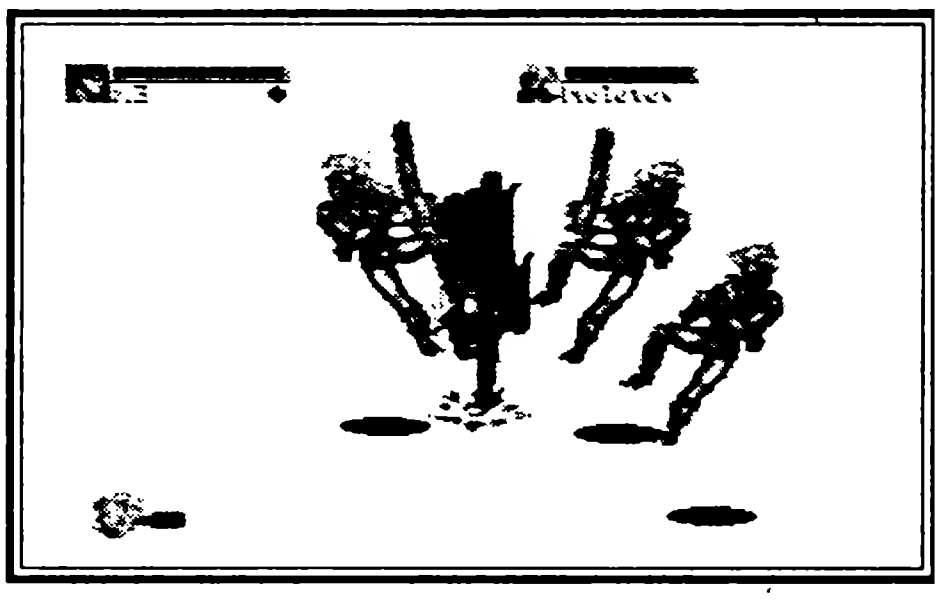
там, где появляется темное пятно (а обычно это прямо под Суперменом), грохнется камушек. Да, в общем, и народец здесь покруче — бьют сильно и много. Добравшись до конца уровня, на вас нападет страшный демон зеленого цвета, который наверняка верховодит бандой всех этих придурков. Устранить его достаточно просто — главное не дать ему ударить первым и затем долбить его так, чтобы он не успевал даже встать. Уровень закончен.



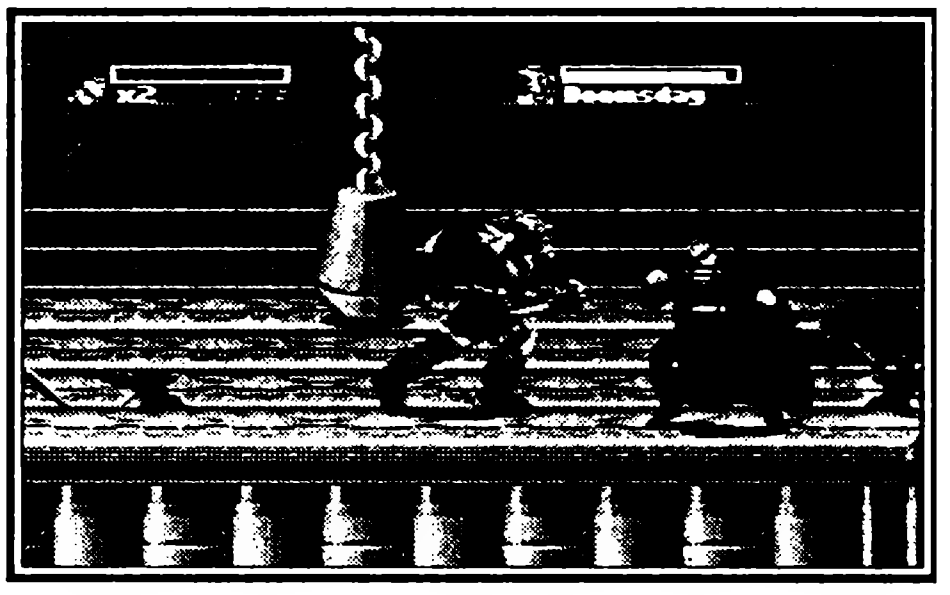
Уровень 2

Doomsday In Metropolis

Судный день в столице



В этом уровне вам придется сразиться с монстром по имени Doomsday, но до него придется еще добраться, вступив в борьбу с желтоголовыми панками. Хоть они и хорошо вооружены (бутылки с горючей смесью и бензопилы), побить их можно. Под пресс, опускающийся откуда-то сверху, лучше не попадать — такой молоточек не щадит никого. Лучше подставлять туда своих врагов. Видно, куда она упадет, по ее же тени. Злодеев можно не только бить, но и бросаться в них их же друзьями — страдают оба. Здесь вы идете по пирсу с деревянным забором. Иногда, жонглируя панками, можно разбить в заборе дыру и оттуда выпадет эмблемка с буквой «S». По правде говоря, я до сих пор не пойму — откуда на пирсе взялись байкеры, но, тем не менее, они здесь рассекают и норовят вас сбить. Но вам придется их сбить первым, поэтому подпрыгните вверх и нажмите «B». Упадет не только байкер, но и его «харлей». Хватайте байк и кидайте его в неприятеля. В конце пристани вас встретит Doomsday, но, даже избив его до полусмерти, он от вас сбежит. Не отчаивайтесь, от Супермена еще никто не убегал. В этом уровне вам придется взбираться на стены и прыгать с крыш домов. Чтобы легче было драться, бандитов можно скинуть с крыши, особого вреда им это не принесет, ну а вы выиграете время и без помех надаете по голове паре-другой бандюков. В конце уровня вы опять наткнетесь на Doomsday. Забить его как всегда легко, но вы же знаете, какой он коварный тип. Doomsday встанет и, когда вы уже будете праздновать победу, он подкрадется к вам, нанесет смертельный удар и сам умрет. Уровень закончен. Но кто же теперь будет спасать Метрополис? У кого же хватит храбрости встать на пути у темных сил? В народе ходят слухи,



что видели Супермена, только он теперь сделан из стали. И звать его — Киборг. Кто же он? Откуда взялся?! Нам придется в этом разобраться!

Уровень 3

Assault In Cadmus

Нападение на Кадмус

В начале уровня Киборгу придется лететь над лесом и стрелять из лазерной пушки по летящим вам навстречу яйцеголовым существам, кстати, тоже стреляющим по вам. Каждое их попадание много энергии у вас не отберет, но и ловить все выстрелы тоже не надо. Летают эти черти гуськом, поэтому расстреливать их очень просто — зажмите кнопку «B» и летайте вверх-вниз. Перед таким натиском никто не устоит. На вашем пути встретится много синих «S», поэтому к концу уровня вы прилетите как огурчик — свеженький и полон сил. После того, как с полетами будет покончено, на земле на вас нападут зеленые бойцы с автоматами наперевес, некоторые из которых еще и летают. С летунами разбираться надо только в воздухе, потому что они все время мечут в вас громы и молнии и не жалеют ни своих, ни чужих. А затем нужно немедленно браться за пешеходов. Не забывайте бросать врагов в деревья, т. к. там повсюду тайники с заветными буквами. Вперемешку с наземными боями Киборгу придется драться и в воздухе. Взлетайте под потолок и смело там сражайтесь. Пока они к вам подлетят, вы уже первыми начнете их бить. Покончив с летунчиками, спускайтесь вниз, вас там уже ждут. Этой зелени тут навалом, на каждом шагу. Через пару-тройку картинок вы спуститесь под землю и снова здесь надо биться. В стене есть тайники, под красными щитами с красными и синими буквами. Кстати, эти зеленоголовые гады с каждым уровнем становятся все злее и злее. По ходу всего уровня не рекомендуется использовать мощные удары, т. к. в конце вас встретит какая-то консервная банка с летающими вокруг нее шарами и постоянно стреляющая в вас. Так вот, используйте сначала все мощные удары, а затем вступайте с ним в рукопашную. Сначала у нее отвалятся руки, а затем и вся она лопнет. Киборг отправляется дальше и видит: на стене весит Doomsday... Уровень завершен.

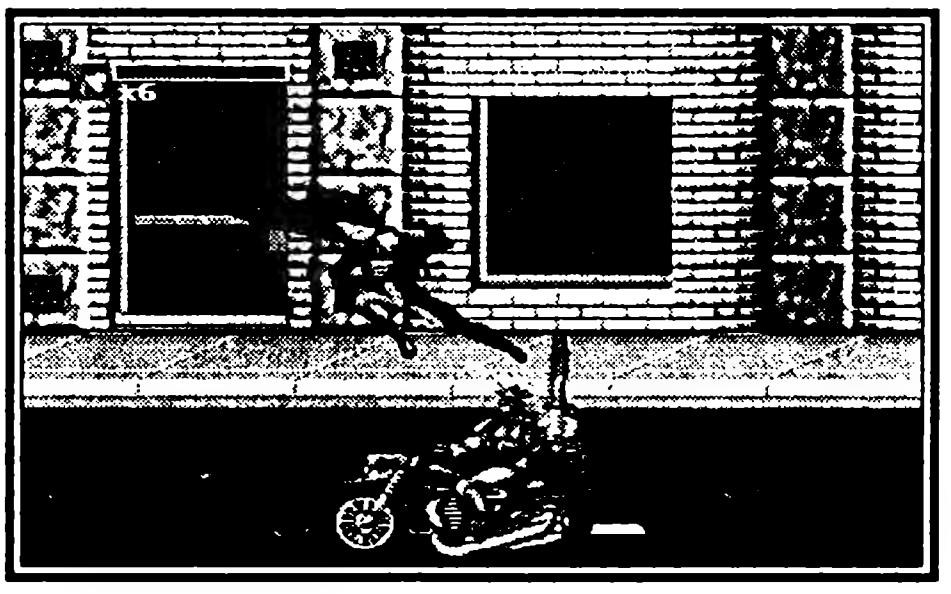
Уровень 4

The Last Son Of Crypton

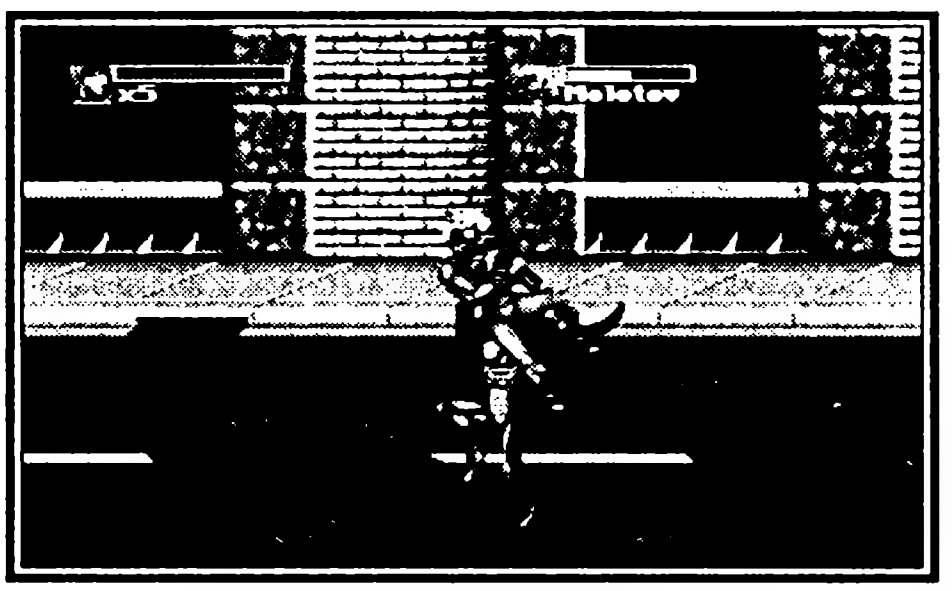
Последний сын Криптона

Киборг принял темную сторону и теперь за свободу и справедливость Метрополиса будет бороться Супермен-огненная рука. С виду этот Мэн не такой уж здоро-

вый, как Супермен или Киборг, но на деле — настоящий боец. Спустившись с крыши небоскреба, на нашего героя нападают злобные панки, которые стали гораздо агрессивнее, чем на предыдущих уровнях. Немного подравшись, идите вперед. Когда появится первый байкер, взлетайте вверх, там дополнительная жизнь. Но особо долго вам летать не придется, вас уже ждут внизу. Эти нефор-



малы с желтым и зеленым хаером на башке постараются испортить вам жизнь, но вы ведь Супермен, вам все до одного места... Бейте, бейте и еще раз бейте, как завещал один лысый дедушка. В начале следующего уровня вам придется идти мимо старых серых домов с заколоченными окнами и железными дверьми. На земле используйте старый прием, бросайте всех об эти окна и двери, и ваши труды будут вознаграждены синими и красными «S». На первой картинке слетайте вверх, — там синяя «S», и снова вниз. Бесконечно так продолжаться не может, поэтому в конце уровня вас встретит The Man Of Steel (человек из стали). Затоптать его Супермену будет непросто. Для начала используйте все свои мощные удары и при этом еще и стреляйте в него, постепенно приближаясь, все ближе и ближе. Как только мощные удары закончатся, даже и не думайте вступать с ним в рукопашную — тот



парень очень здоровый. Лучше попытайтесь схватить его и бросайте все время через голову, это самый эффективный прием. Но и схватить этого детину не так уж и просто. Ходите вокруг него кругами, и вы это сделаете. Уровень закончен.

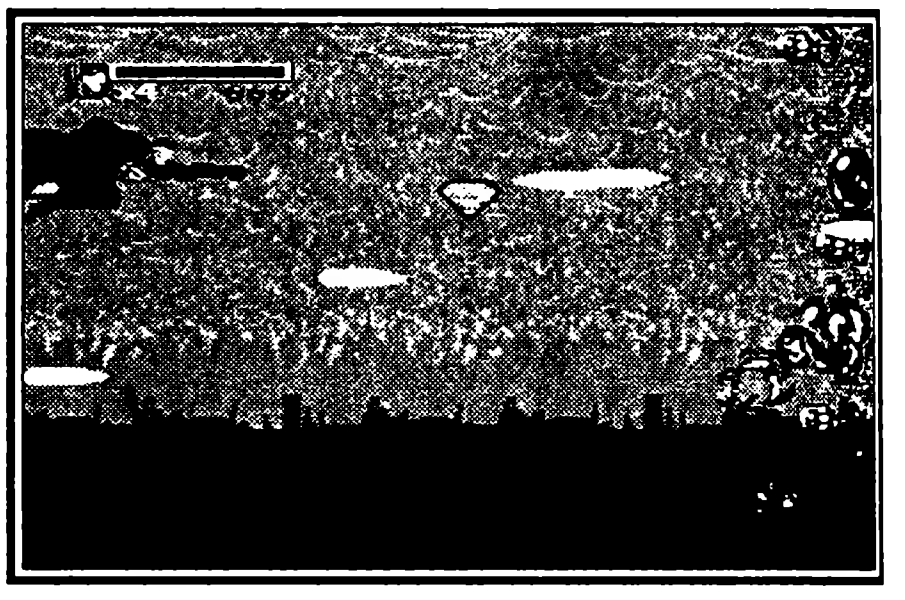
Уровень 5

Ambush In Coast Sity

Засада на городском побережье

Да, разработчики программы не утруждали себя придумыванием новых картинок, поэтому 5-й уровень начинается, как и 3-й. Супермену придется стрелять своей огненной рукой в яйцеголовых летунов, которые, стреляя и попадая, забирают гораздо больше энергии, чем на 3-м уровне. Но, опять же, как и в 3-м уровне, по дороге к земле, на пути будет много синих «S». Только фон теперь поменялся. По легенде, супермен теперь мчится над разрушенным и горящим городом. После полетов Супермена встречают наверняка братья тех зеленых из третьего уровня. Только теперь они фиолетовые и еще более злобные, но справиться с ними можно. Вместе с этой братвой ходит еще один новый персонаж, с трезубцем в руках. В этом уровне его трезубец вам много вреда не причинит, а вот что будет дальше — посмотрим. В довесок ко всем этим бойцам, вместе со всеми на вас нападает тот маленький броненосец из первого уровня, только он теперь еще и летает на каком-то летучем средстве. Здесь сперва нужно расправляться с летуна-

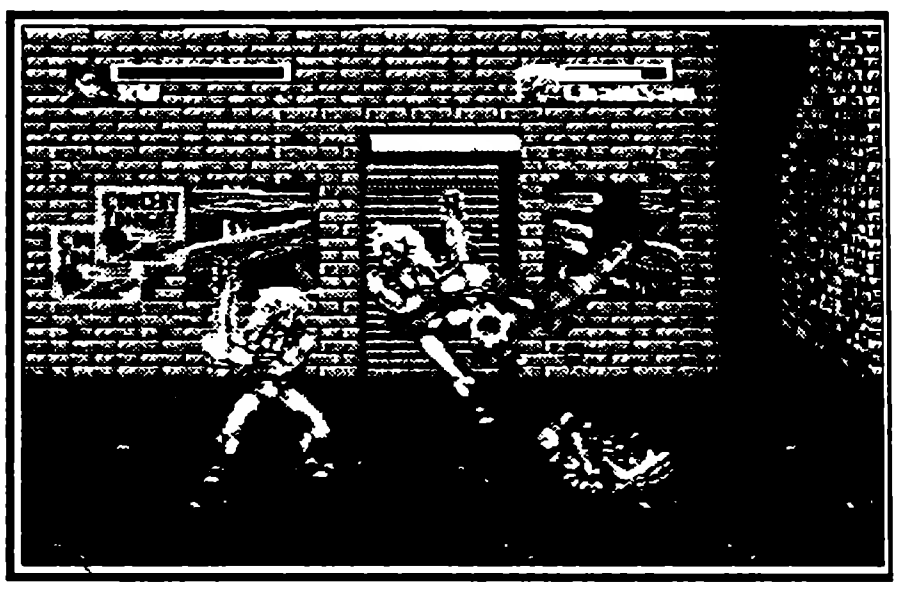
ми. Сначала с громовержцем, затем с броненосцем, а уж потом со всеми остальными. На земле вы увидите стальные перевернутые миски. Это бомбы, старайтесь на них не наступать, а бросать на них ваших врагов. Через пару-тройку драк и сражений на Супермена обрушится бомбовый дождь. Узнать, куда упадет следующий шарик, очень просто: он упадет прямо на нашего героя. Это будет видно по тени от шара. Поэтому не стойте на месте, а бегайте взад-вперед и вас, может быть, пронесет. По ходу уровня будет и еще один такой дождик, а после него уже недалеко и до конца. А вот в конце вас встретит The Cyborg (Киборг) — очень злобный тип, впрочем, технология боя с главными бандитами нам уже давно известна — для начала использовать все мощные удары, затем бегать вокруг него кругами, хватать и бросать через голову, и победа у вас в кармане. Но на этом еще все не заканчивается. Мертвый Киборг встанет и из последних сил выстрелит в Супермена из бластера и убьет его. Уровень закончен.



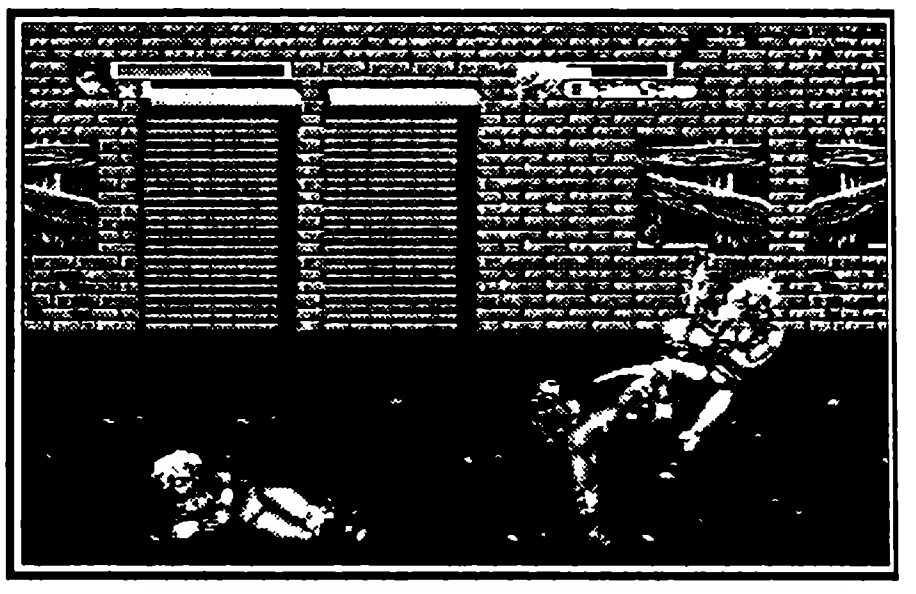
Уровень 6

The Metropolis Kid

Дитя столицы



На улицы Метрополиса спускается Супермальчик, который в одиночку будет сражаться с бандитами и разной нечистью. С виду этот сопляк не внушает никакого доверия, но на деле он просто Брюс Ли и Майк Тайсон о́дновременно. Описывать этот уровень не имеет смысла, т. к. он очень похож на 5-й. Идите все время вперед, всех гасите, не забывайте про секреты и смотрите, что там наверху. Финальная битва будет все с тем же Киборгом, но здесь мальцу придется несладко. Так как мощных ударов у вас всего лишь пять, то неизбежна рукопашная. Сколько бы вы не бегали вокруг этого обалдуя, он все равно вас схватит и начнет колбасить. Но при определенной сноровке вам все-таки удастся с ним покончить.

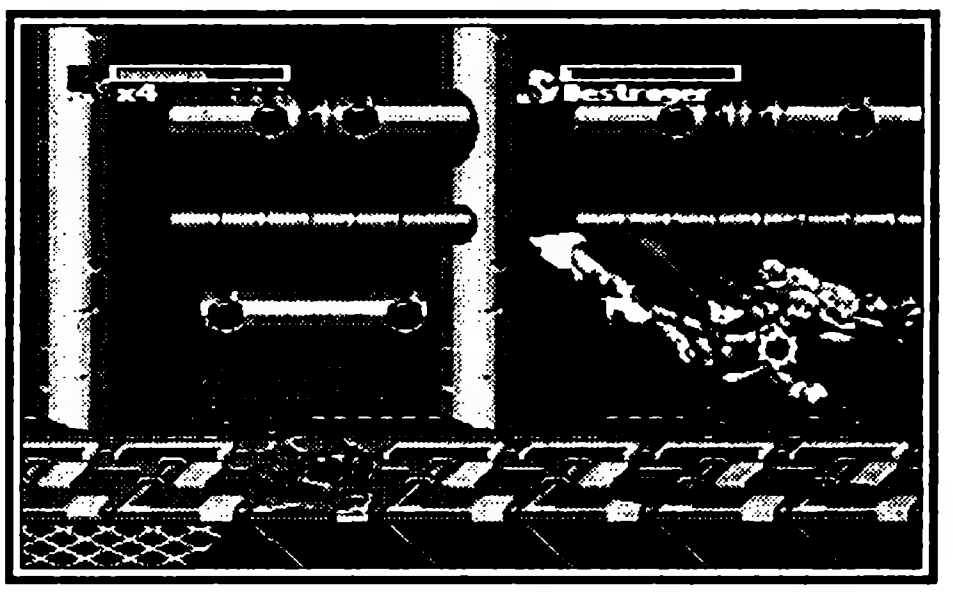


Супермальчик уже обрадуется, что он победил, но злобный кибернетический организм встанет и, естественно, замочит мальчугана. Но это еще не все. Супермальчику еще придется немного полетать... Уровень закончен.

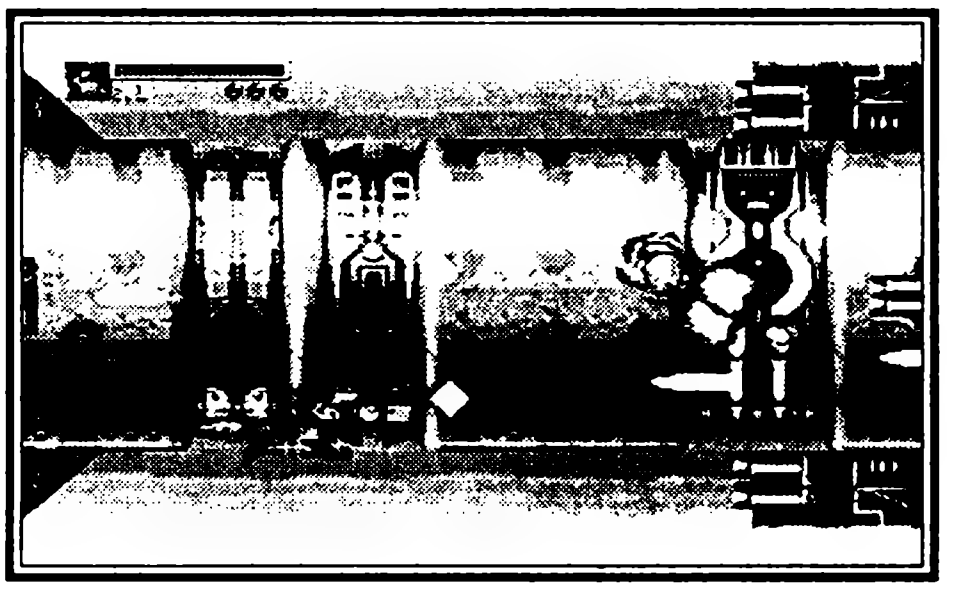
Уровень 7

Steel Reign

Стальное господство



Стальмен принял светлую сторону правды и чести и теперь у вас в руках большая металлическая кувалда и стальной панцирь на теле. А персонажи все те же, только теперь они такие злые, что под их напором становится очень туго. В этом уровне про рукопашный бой можно забыть навсегда. Зачем размахивать кулаками, когда в руках такая дубина? Как всегда расправьтесь с летунами и спускайтесь на землю-матушку. Только не приземляйтесь напротив людей с трезубцами. Эти трезубцы теперь могут вытягиваться как телескопическая удочка и притягивать вас к неприятелю, который тут же принимается вас бить. Вступайте с ним в ближний бой и преподайте ему пару уроков по самбо, но не бросайте их куда не попадя. Народ здесь появляется из люков в полу и если эти люки не поломать, то они будут появляться снова и снова. Люки можно поломать об голову неприятеля, только не старайтесь выковыривать эти железяки из земли, лучше кидайте в них своих врагов. Чем быстрее вы расправитесь с люками, тем меньше на вас будут нападать. И опять же не забывайте про секреты и тайники с заветными буквами. В конце этого уровня Вас встретит Кибермен, но чайку попить не предложит, а начнет вас сильно бить. Вам даже кувалдометр не поможет. Использовав все мощные удары, бегайте вокруг него кругами, старайтесь захватить его и бросить об пол. Если вы его убьете, то уровень закончится.



Уровень 8

To Neutralize And To Destroy

Обезвредить и уничтожить

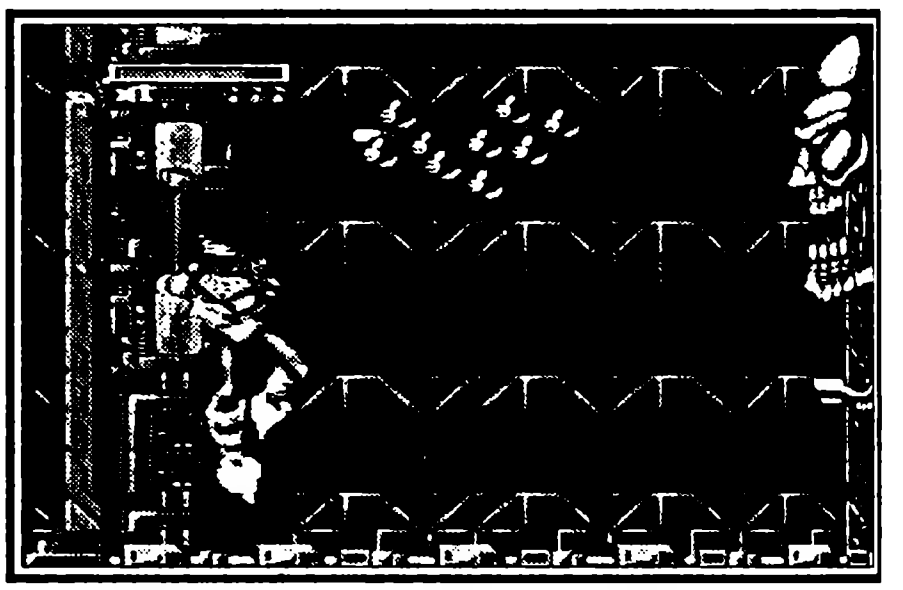
Супермену необходимо обезвредить летящую ракету, которую запустил Кибермен на Метрополис. Точно так же, как и в 3-м уровне, на вас полетят многочисленные армады летающих и стреляющих касок-шлемофонов. Постарайтесь не ловить их выстрелы, а то потеряете много жизненной энергии. На самой ракете вы увидите темно-красный шар, который обязательно нужно расстрелять, но будьте осторожны, сразу за этим шаром будет лазерная пушка и еще две по краям. Расстреливайте их и летите

дальше и дальше. Мой вам совет: нажмите кнопку «B» и не отпускайте ее до конца всего уровня, постоянно летая вверх и вниз. В конце уровня будет большой взрыв. Не пугайтесь, это взорвалась ракета. Кстати, вы только что спасли мир.

Уровень 9

The Engine's Core

Ядро двигателя



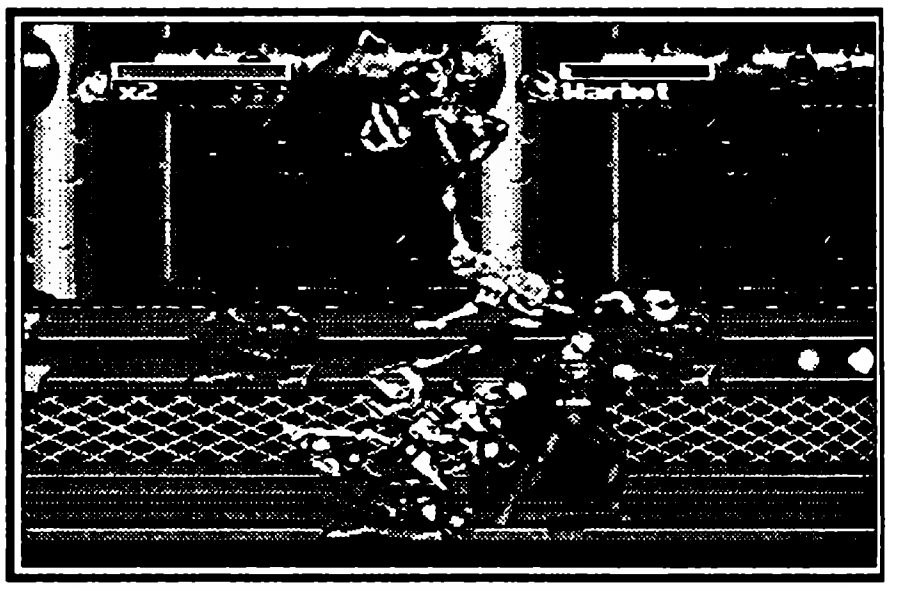
В этом уровне Стальмену придется пройти, а вернее, пролететь через электростанцию Метрополиса. Убивать и драться здесь ни с кем не придется, кроме как разбить пару троек зеленых шаров, преграждающих вам путь. Этот уровень на маневренность и сноровку. Все, что здесь зеленого цвета, то приносит неприятности, конечно, если потеря жизненной энергии для вас всего лишь неприятность. Молния забирает гораздо больше энергии, чем летающие шары. Добравшись до конца уровня, вас встретит огромный стальной череп с зеленым глазом и двумя (сверху и снизу) непонятными отростками с такими же зелеными камушками. Эти отростки изрыгают на вас крутящиеся черные шарики, которые по вам еще и стреляют. В первую очередь забейте эти отростки, а потом гасите и глазик. Уровень закончен.

Уровень 10

The Return Of Superman

Возвращение Супермена

Супермен, Супермальчик и Супермен-огненная рука, объединившись, превращаются в одного мощного Супермена в черной кожаной форме и с мощными бицепсами. Тема как в 7-м уровне, только у всех ваших врагов жизненной энергии ровно столько, сколько и у вас. Не забывайте про люки, потайные места и прочую ерунду. В первой картинке схватите противника и кидайте его об левый столб, там жизнь. Во второй картинке в левом столбе синенькая «S». И если вы доберетесь до конца уровня, то вас там встретит Кибермен. Осторожно! Если у вас мало мощных ударов, то вам крупно не повезло. Если в предыдущих уровнях можно было пару раз ударить главных боссов, то к этому гаду и близко подойти нельзя. Забегайте на него сверху и снизу, слева и справа, старайтесь его ухватить, а дальше вы знаете, что делать. Как только вы его забьете, и он упадет, по своему обычаю Киборг встанет и вам предстоит нанести самый последний и решающий удар. Удачи вам.



ECCO 2: THE TIDES OF TIME

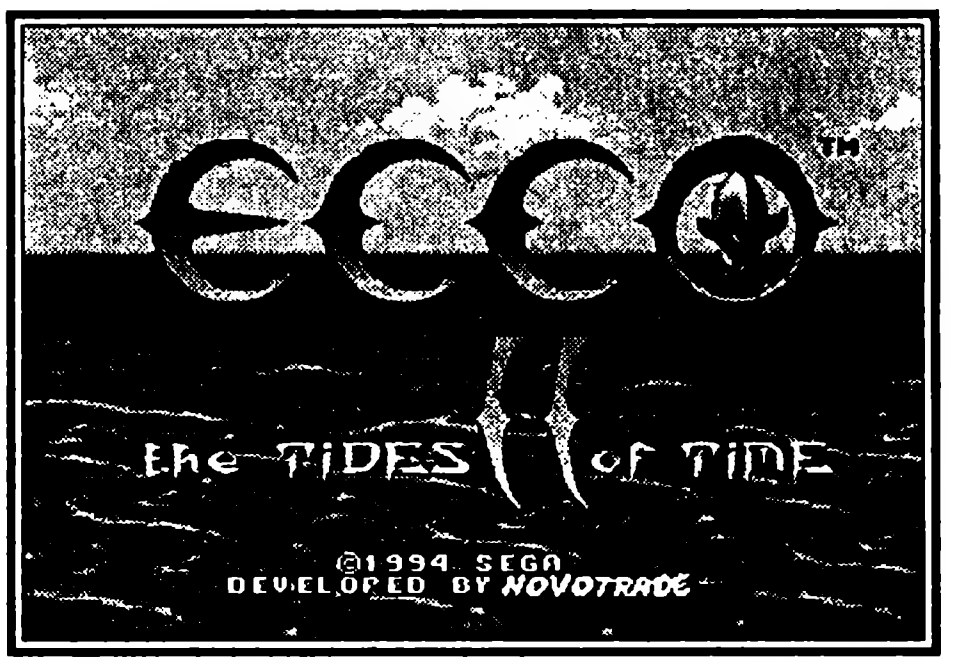
ECCO 2: ПОТОКИ ВРЕМЕНИ

Novo Trade ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Вспомните первую серию ECCO: THE DOLPHIN. Теперь умножьте графику и все происходящие события на порядок, и вы получите игру с названием ECCO 2: THE TIDES OF TIME. В этой части вы найдете немало логических задачек и интересных приключений. С помощью магических кристаллов побываете в шкуре разных животных, сразитесь со злобными морскими обитателями и поможете детям найти своих родителей. Сама игра более чем динамична и разнообразна, поэтому расслабляться вам не придется. Так же по мере развития игры Экко побывает не только в родной стихии, но и попадет на небеса, где он встретит другую планету и даже космический корабль. В общем, приятного вам времяпрепровождения.

Управление

Start — пауза
✥ — движение в стороны
A — гидролокатор
B — максимальное ускорение
C — ускорение



Прохождение

Crystal Springs: Энергия Кристаллов

В начале уровня найдите кристаллы и, по одному, перенесите их к кораблю. Около корабля соберите один большой кристалл из маленьких.

Fault Zone: Зона Ошибок

По пути на вас будут падать камни. Подтолкните их к барьеру и расчистите себе путь. Затем плывите по зигзагу до землетрясения, а там вам придется плыть с максимальной скоростью, так как навстречу будет плыть всякая ерунда и отбирать у вас вашу жизнь.

Two Tides: Два Потока

После прохождения Барьера Глифа ждите черепаху, чтобы проплыть по струе. Затем используйте ее как щит, чтобы защититься от потока воды.

Skyway: Воздушная Трасса

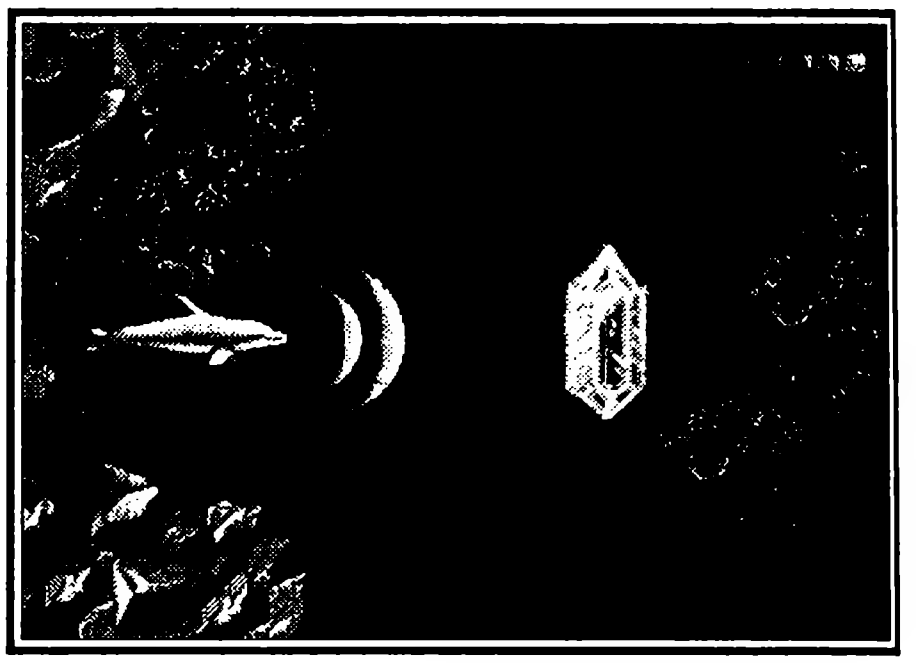
Ключевой Глиф находится гораздо выше исходной точки. А Барьер Глифа — слева. Продолжайте плыть налево к другому глифу, затем направо по водяной трубе.

Sky Tides: Небесные Потоки

Главная сложность в этом уровне — это водовороты. Избегайте их и у вас все получится.

Tubes of Medusa: Трубы Медуз

В этом уровне вам придется двигаться с огромной скоростью и не меньшей точностью, так как на пути вам попадется огромное количество медуз.

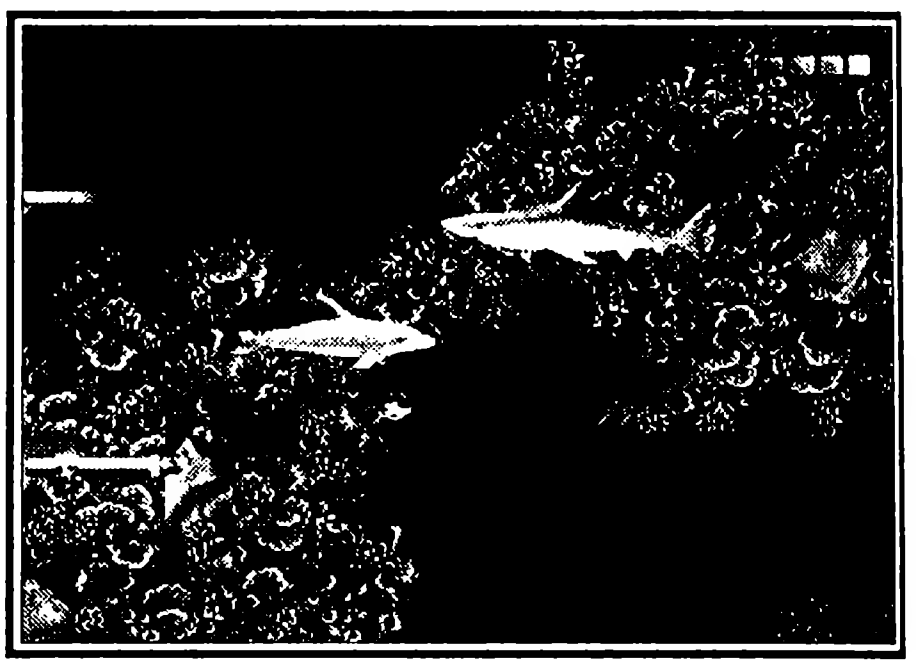


Skylands: Небесная Страна

Глиф говорит, что вы используете пузырьки, чтобы подняться вверх. Используйте гидролокатор, чтобы видеть, как далеко вы ушли.

Fin to Feather: Разрезая Волны Пером

Здесь вы сможете перевоплощаться в другие создания. Когда Вы станете чайкой, летите вправо мимо нападающих птиц и падающих камней.

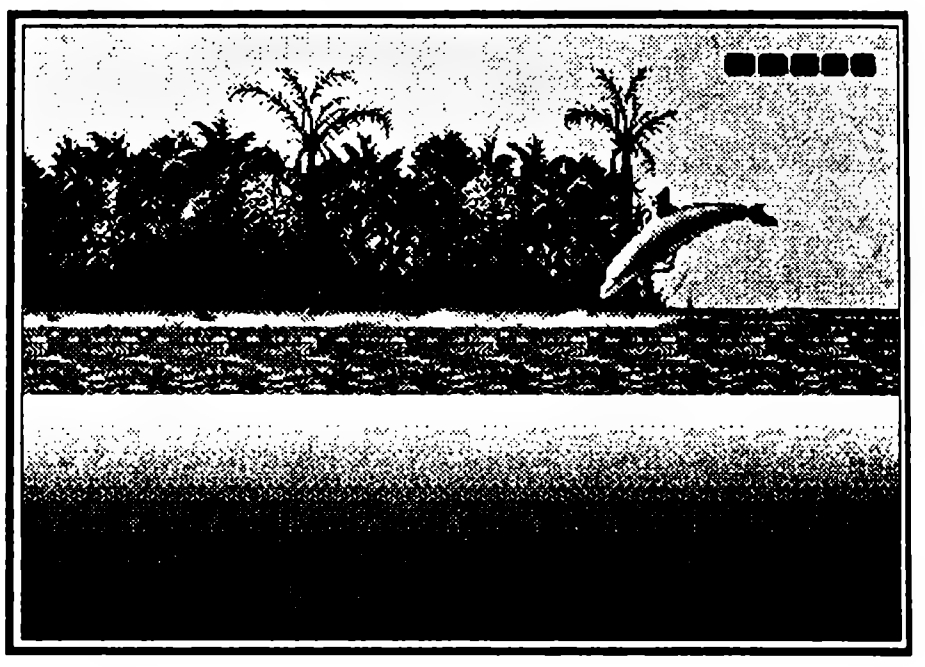


Eagle's Bay: Орлиная Бухта

Летите вправо на зарево, когда вы перевоплотитесь в птицу. Заатем вы увидите слева возможность поплавать и вот тогда преревоплощайтесь обратно в дельфина для того, чтобы поговорить с дельфином. После разговора вам придется снова стать птицей и лететь назад. Став дельфином, спойте песню Глифу.

Asterite's Cave: Пещера Астеритов

После выздоровления Глиф сможет выпрыгивать из воды. Попросите защитного дельфина о помощи и отправляйтесь направо. С помощью вашего гидролокатора расчистите себе путь через камни, и вместе с Глифом вы найдете в конце Астерит. Послушав его, отправляйтесь дальше. На пути к выходу из пещеры вы столкнетесь с многими неприятностями, особенно спирали, с которыми вы должны справиться.



Four Islands: Четыре Острова

Вода между островами течет в разных направлениях, посему постарайтесь не суетиться и продумывать свой маршрут. Один из дельфинов хочет быть главным в вашей группе. Он будет учить вас песне, которую нужно спеть камням, блокирующим выход.

Sea of Darkness: Темное Море

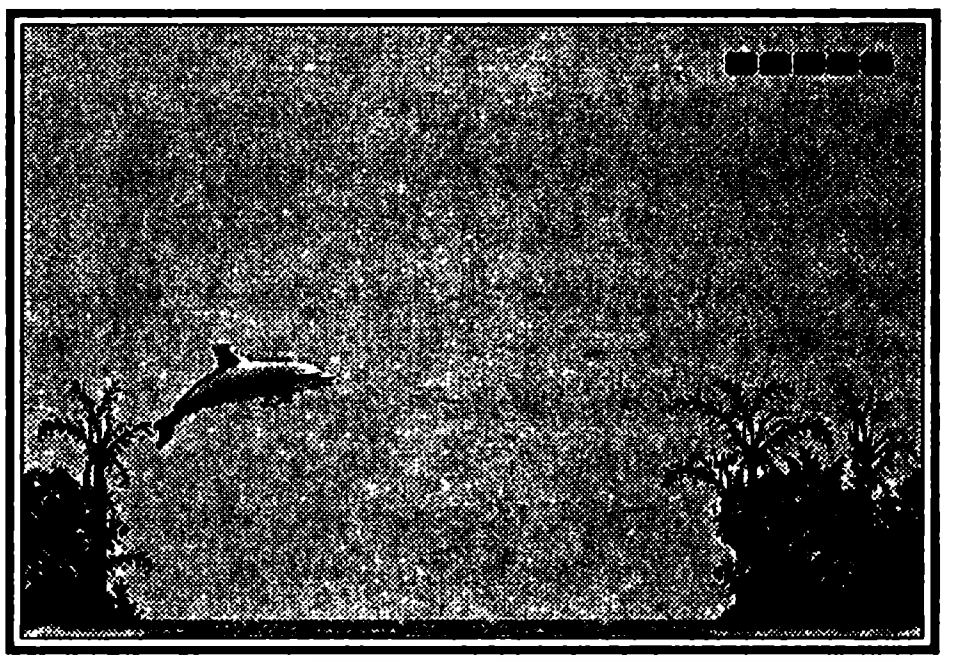
В этом уровне вам предоставляют отличную возможность потренироваться перед оставшейся частью игры. Используйте эхолокатор, чтобы смотреть вперед. Вы должны будете помочь киту найти его потерянных детей.

Vents of Medusa: Дренаж Медуз

В этом уровне вы станете медузой. Это означает лишь то, что вы должны будете защищаться против голодных дельфинов. Сначала направляйтесь вправо к Глифу, и если вы окажетесь наверху вместе с ним, то вы станете опять дельфином.

Gateway: Телпорт

Плавайте вокруг телепорта до тех пор, пока вам не разрешат туда войти. Когда вы в него войдете, Тень Ecco сделает странный запрос. Не пугайтесь, а просто следуйте дальше. Затем используйте снаряды для быстрого прохождения в сильных потоках воды. Не забывайте, что ваши легкие не резиновые и могут взорваться.



Moray Abyss: Пропасть Морэй

Это очень тудный уровень. Не попадайтесь на гигантский зубчатый снаряд и красного морского угря. Все время жмите на гидролокатор и, может быть, вам повезет.

The Eye: Глаз

Вспомните Астерит в предыдущих уровнях. Это гигантский объект, состоящий из двух сфер в спиральной закрутке. Вы должны собрать сферы у проходов, блокирующих барьер Глифа. После возвращения двух сфер вы будете способны разблокировать специфический барьер Глифа и расчистить себе дорогу к другим двум сферам.

Big Water: Большая Вода

В этом уровне вам тоже предстоит найти две сферы Астеритов, но здесь вам будет помогать кит.

Deep Ridge: Глубокое Ребро

Вы продолжаете восстанавливать Астериты в этом уровне, захватывая по две сферы одновременно. Этот процесс затянется до тех пор, пока вы не найдете все сферы. Выход из этого уровня хорошо замаскирован.

The Hungry Ones: Голодные

Екко становится акулой в этом уровне, так что продолжайте двигаться вперед, чтобы дышать и избегать дельфинов, для сохранения энергии. После нескольких превращений вы закончите уровень как дельфин.

Secret Cave: Секретная Пещера

Получите историю от Глифа и плывите через телепорт. Там будет нелегко, так как вас встретит целый полк акул. Используйте гидролокатор и прыжки из воды.

Black Clouds: Черные Облака

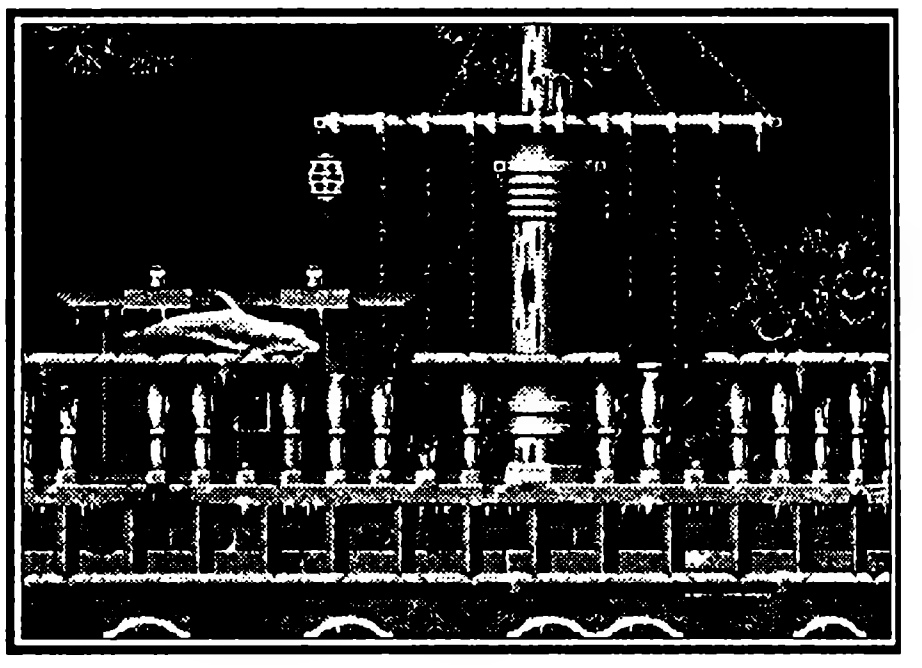
Очень темный уровень, посему без эхолокатора вам не обойтись. Используйте его, чтобы помочь найти всех Глифов и выход из уровня.

Gravitorbox: Гравитационный Отсек

Следите за индикатором гравитации, чтобы знать, когда вы будете опускаться на дно или всплывать вверх.

Globe Holder: Тюремщик Глобуса

Используйте гидролокатор, чтобы сломать свободный земной шар. Продолжайте действовать таким образом, пока не сгорят щупальцы.

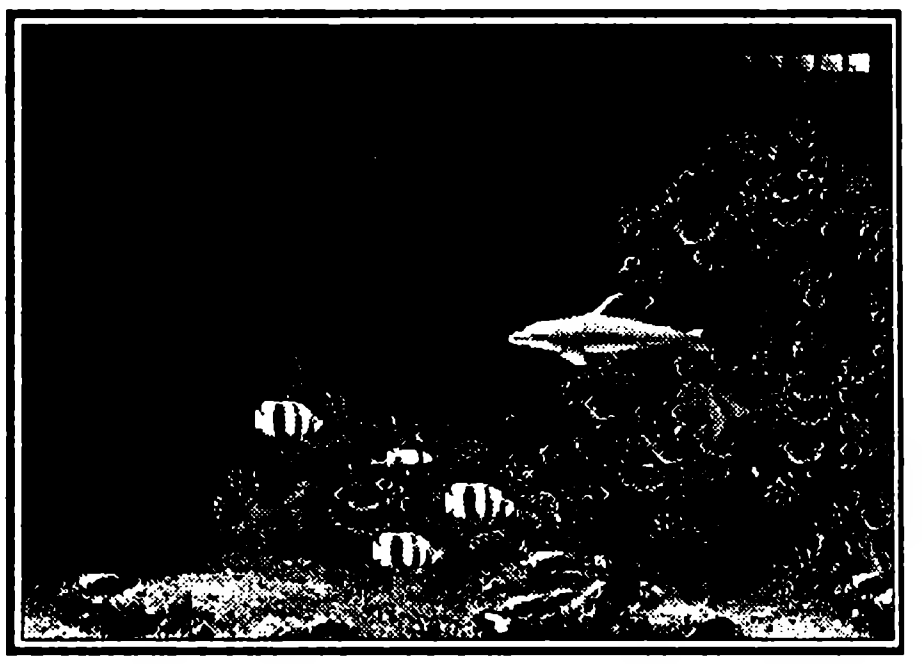


Dark Sea: Темное Море

Пройдите в первый выход на посадку и используйте эхолокатор, чтобы найти окруженного Глифа.Продолжайте исследовать различные коридоры-выходы.

Vortex Queen: Королева Вихрей

Будьте осторожны с Королевой. Она плюется. Используйте эхолокатор против ее лазера. Вы должны будете дать Королеве несколько скоростных атак и тогда с ней будет покончено.

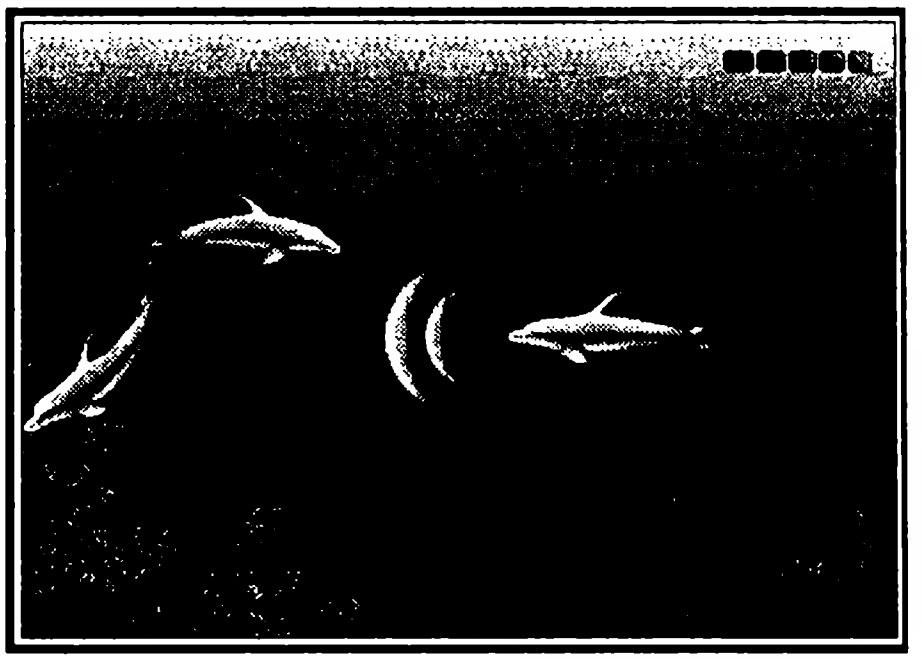


Home Bay: Домашний Отсек

Обойдите поток, чтобы найти транспортное окружение, тогда вы пройдете препятствия секретной пещеры. В этом уровне вашими врагами станут акулы, медузы и ядовитые снаряды.

Epilogue: Эпилог

Астерит объясняет, как раскололось время на две разных линии, и как вы должны исправить это.



Fish City: Город Рыбы

После входа в уровень вы превращаетесь в рыбу и подвергаетесь нападению голодного дельфина. Шар Морфа находится справа, около выхода.

City of Forever: Город Навсегда

В поисках выхода вы сможете использовать свою энергию для открытия дверей на расстоянии.

GEMFIRE

ДРАГОЦЕННЫЙ ОГОНЬ

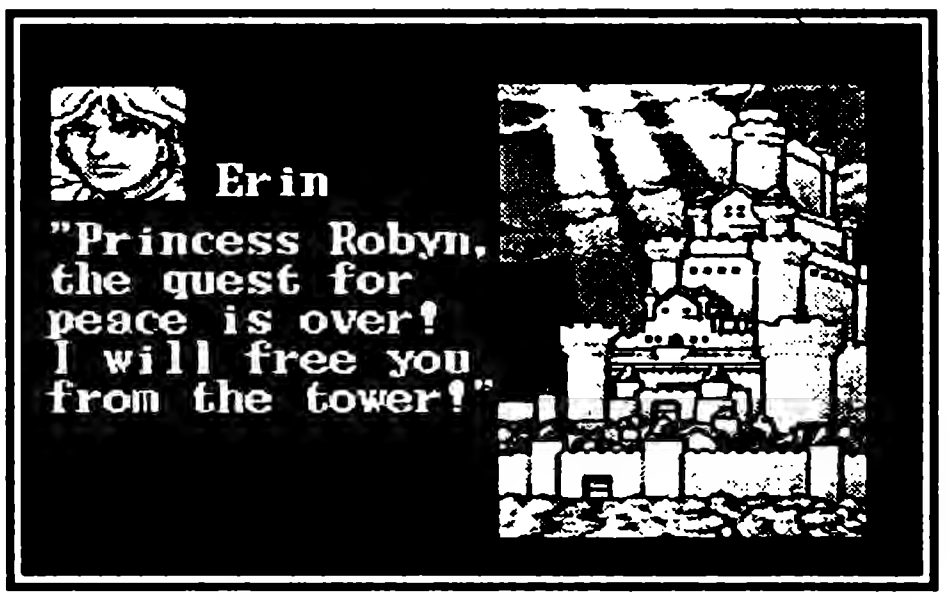
KOEI • Количество игроков 2 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

GEMFIRE — блестящая военно-стратегическая игра на тему средневековых захватнических войн. Действие игры разворачивается в волшебной стране Ишмерии, где происходит борьба за обладание драгоценными магическими камнями — Джеммами, составлявшими чудесную корону Джемфаер — Драгоценный Огонь. А ведь раньше магическая корона, в драгоценные камни которой заключен дух шести волшебников и дракона, помогала людям возделывать поля и строить города...

Ваша задача состоит в том, чтобы с помощью шаманов-колдунов, хорошо вооруженной армии и военной хитрости захватить всю страну и восстановить в ней мир и порядок. В ходе игры вам предстоит не только сражаться с многочисленным противником, но и терпеливо готовить будущую победу, рационально развивая различные отрасли хозяйства и дипломатические отношения с соседями.

Управление

С – выбор;
В – отмена \ вернуться на позицию назад;
А – советы советника; стрелки.



Старт

Перед началом игры сходите в магазин и накупите себе побольше еды. Придя домой, заприте дверь, выключите телефон, устройтесь поудобнее в кресле, включите приставку и нажмите старт. Оторваться от этой игрушки вам не удастся ближайшие 10 — 15 часов.

Итак, вы в игре. Джемфаер развивается по четырем сценариям: 1 — Erin & Ander, 2 — Flax's & Shame, 3 — Tarian's War и 4 – Gemfire.

Сценарий 1

Шесть благородных семейств хотят свергнуть Короля Есерледа и заполучить Драгоценный Огонь. Эрин Бланш и Андер Лиль — главные соперники. В конце останется только одно семейство, способное объединить корону.

Сценарий 2

После поражения в битве с семейством Кориллов принц Эрин Флакс оказался загнанным в угол на юго-западе страны. Теперь Флакс чувствует угрозу от присутствия принца Териана, пустынного короля.

Сценарий 3

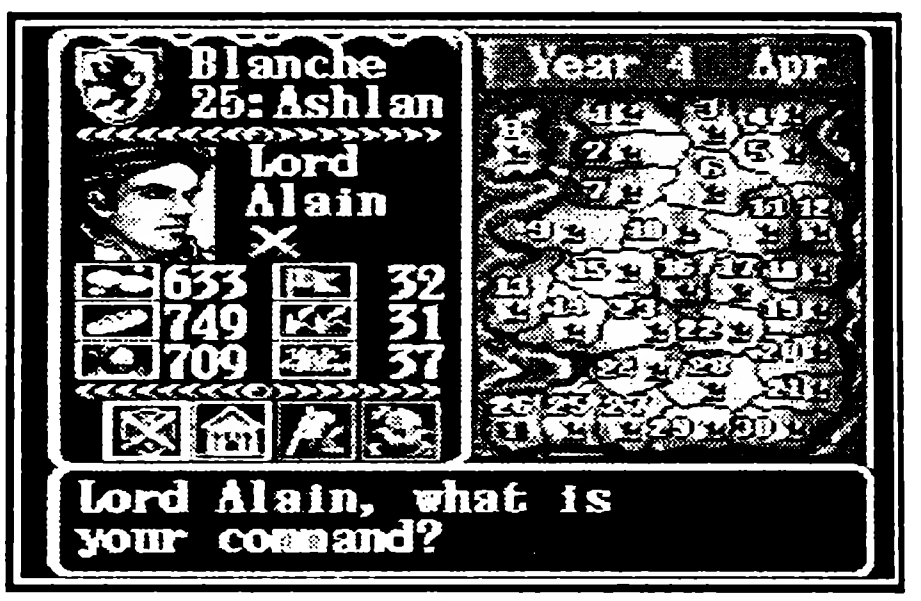
Териан сверг семейство Молдрю и закрепился на Западе. Он и его главный конкурент Ерин имеют по два драгоценных камня короны, но волшебство — не единственный способ собрать Драгоценный Огонь.

Сценарий 4

Семейство Ланкширов подкупило Пендера к обману его собственного коллеги Эрина. Они надеются соединиться с Эдриком, давно потерянным сыном Эзерледа, и получить его землю на Юге. Одна граничная линия должна остаться враждующей и воссоединить Драгоценный Огонь.

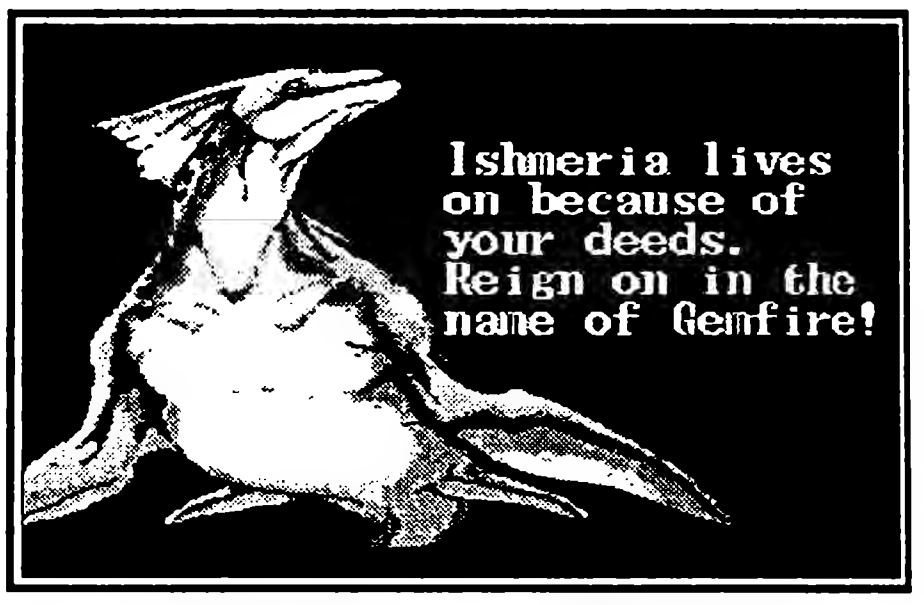
Выберите один из этих сценариев. Затем выберите количество игроков. Если вы выберете игру на 2-х игроков, то вам придется играть и думать за двоих (конечно, если вы играете один). Но если вы играете вдвоем, воевать друг против друга вам не придется, потому как против вас двоих будет сражаться компьютер. Но победить должен будет всего один игрок.

После выбора количества игроков вам следует выбрать семью, под именем которой вы и будете сражаться за волшебные камни, учитывая то, какой сценарий вы выбрали. При выборе семьи на карте будет мигать белой точкой ваше местоположение. На экране, над фотографией главы семи нарисован его герб. На карте также показаны области с гербами. Следовательно, при выборе семьи вы выбираете и область, с которой начнете свои подвиги.



После того как вы выбрали семью, вам нужно выбрать советника, который по ходу игры будет давать вам полезные советы. Конечно, перед каждым действием не стоит к нему обращаться за советом, но иногда все-таки нужно.

Итак, если вы уверены, что в таком составе и будет проходить игра, вам следует дать окончательное подтверждение своего участия в борьбе за Драгоценный Огонь.



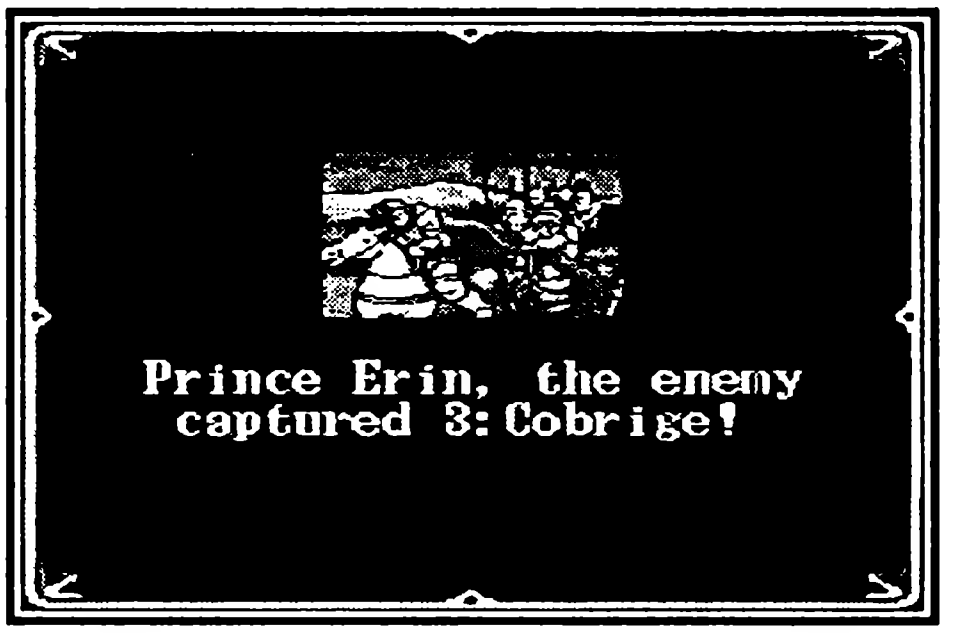
Прохождение

Экран

1. Золото;
2. Еда;
3. Солдаты;

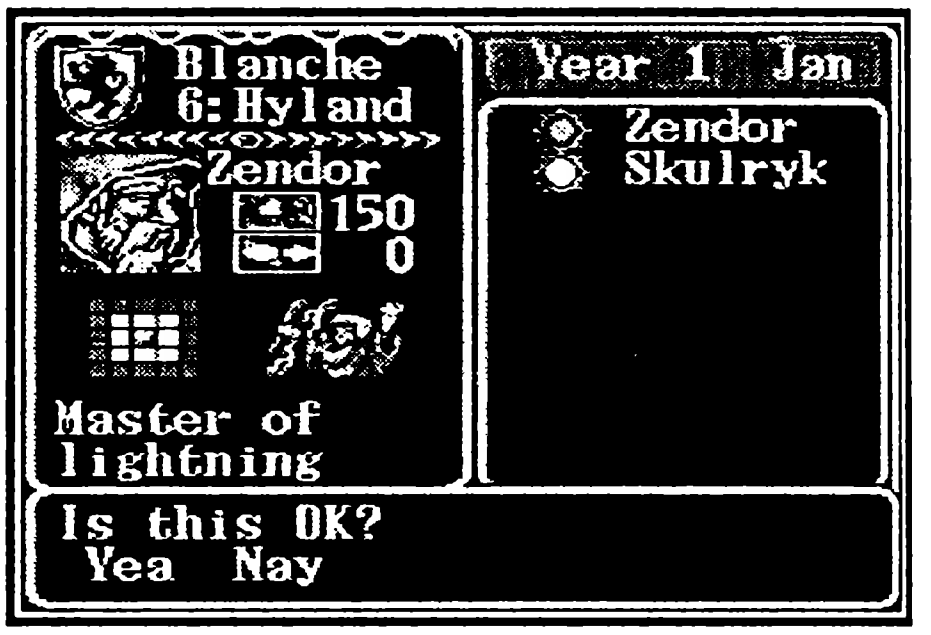
4. Обеспечение едой армии;
5. Посев урожая;
6. Защита урожая;
7. Армия;
8. Сельское хозяйство, торговля и транспорт;
9. Внешняя политика;
10. Внутренняя политика.

Позиции 1, 2, 3, 4, 5 и 6 показывают состояние ресурсов отдельно взятой провинции. Постарайтесь поддерживать позиции 5 и 6 так, чтобы было все время более 40 и примерно одинаковое число, а позиция 4 — чем больше, тем лучше. Позиции 7, 8, 9 и 10 — это темы приказов. Выбрав одну из разновидностей приказов, вы увидите еще четыре позиции — это уже конкретные приказы. Ниже приведены расшифровки.



7. Армия

7.1. «Attack» — атака Нападение на любую соседнюю провинцию, кроме той, с которой вы состоите в альянсе. Чтобы начать войну, нажмите «C», выберите цель, количество солдат, колдуна, подтвердите колдуна, предполагаемое количество дней (выбирается исходя из количества еды) и подтвердите все это.

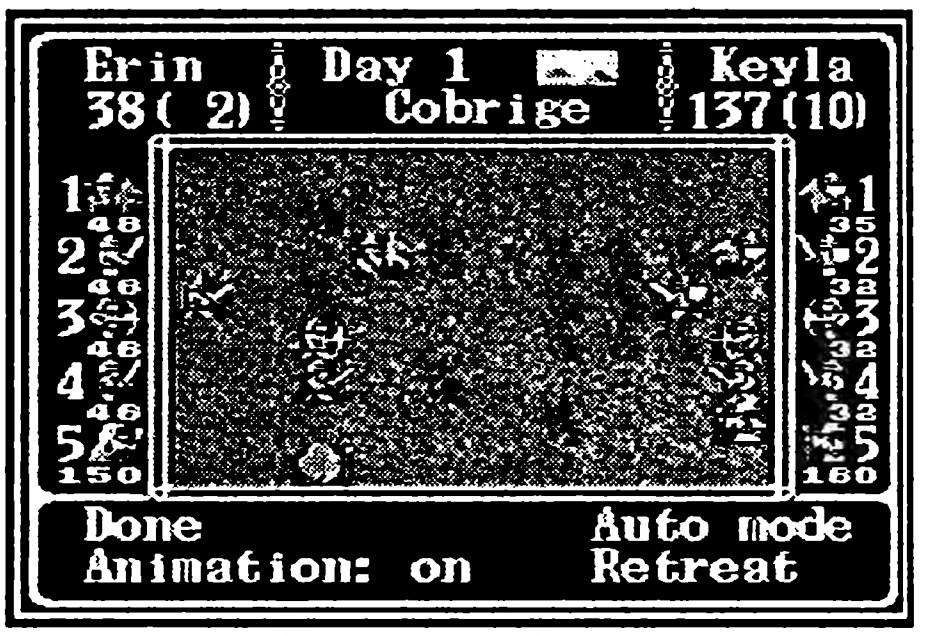


Управление военными силами тоже ложится на ваши плечи, но об этом читайте ниже в пункте «Военные действия». В случае победы земля проигравшего переходит в собственность к победителю и наоборот.

7.2. «Recruit» — призыв. Призыв солдат на военную службу. Чтобы набрать людей, выберите этот приказ и количество людей.

7.3. «Move Troops» — перемещение войск. Для дислокации войск выберите эту опцию, укажите на карте, куда им идти, сколько человек, сколько золота, еды и подтвердите приказ.

7.4. «Hire Monster» — наем (увольнение) монстра или колдуна. Монстры и волшебники существенно помогают вам в ведении военных действий. При выборе этого приказа вы можете нанять или уволить нечистую силу.



8. Сельское хозяйство, торговля и транспорт

8.1. «Develop» — разработка земли. Посев и сохранение зерна. Людям иногда нужно есть, поэтому необходимо сеять зерно и защищать урожай.

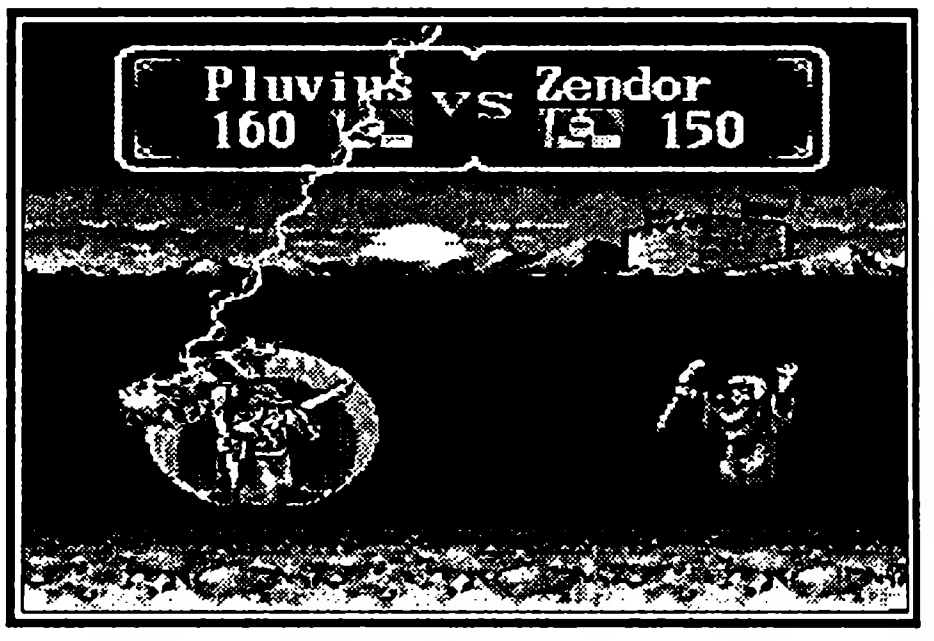
8.2. «Trade» — торговля. Здесь можно купить или продать хлеб.

8.3. Раздача еды. Все ваши подданные хотят есть, поэтому мало сеять и защищать, надо еще и раздавать еду.

8.4. «Transport» — транспорт. Если у вас слишком много или слишком мало еды или денег, то можно с помощью транспорта уладить эту проблему.

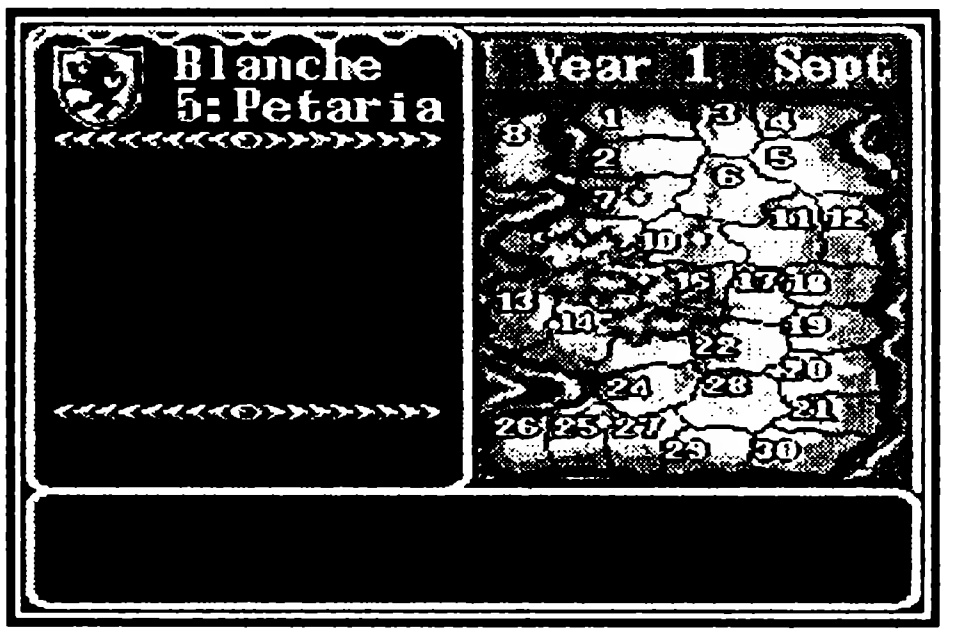
9. Внешняя политика

9.1. «Ally» — создание альянса. Войной всех проблем не решить. Война — это всегда очень и очень плохо. Поэтому с соседями лучше дружить и создавать альянсы. Но, в конце концов, в погоне за Магической Короной вы потеряете всех своих союзников и все-таки придется повоевать.



9.2. «Negotiate» — переговоры. По правде говоря, этот пункт не может объяснить даже разработчик игры. Но, насколько я здесь разобрался, в этой опции вы сможете объявить

капитуляцию, предложить сдаться или просто подчинить себе любую соседнюю провинцию. Если все получится, то противник перейдет под ваши знамена, и вы сможете самолично распоряжаться его ресурсами, грубо говоря, он станет одним из ваших вассалов. Но ваш оппонент может отказаться от такой сделки и тогда вам придется взять его силой.



9.3. «Sabotage» — диверсия. Выбрав эту опцию, вы сможете провести диверсию в любой вражеской провинции, и она понесет некоторые убытки.

9.4. «Plunder» — грабеж. Этот пункт говорит сам за себя. Иногда так случается, что вдруг закончились деньги или еда. Выберите эту опцию, соседнюю вражескую провинцию и немного ограбьте ее. Это принесет вам неплохой денежный и пищевой доход.

10. Внутренняя политика

10.1. «View» — обозрение. Информация обо всех и обо всем.

10.2. «Change Lord» — смена лорда. Например, если ваша провинция находится слишком близко к вражеской территории, либо вам просто не нравится местоположение вашей домашней провинции, вы сможете переместить свою столицу в любую другую вашу провинцию. При этом правитель выбранной вами провинции переедет в бывшую столицу.

10.3. «Entrust» — вверение, поручение. Абсолютно бесполезная функция.

10.4. «Search» — поиск. Выбрав этот приказ, вы сможете узнать, что есть у врага. И если вдруг найдете что-то стоящее, то эта вещица автоматически становится вашей.

Стратегия игры

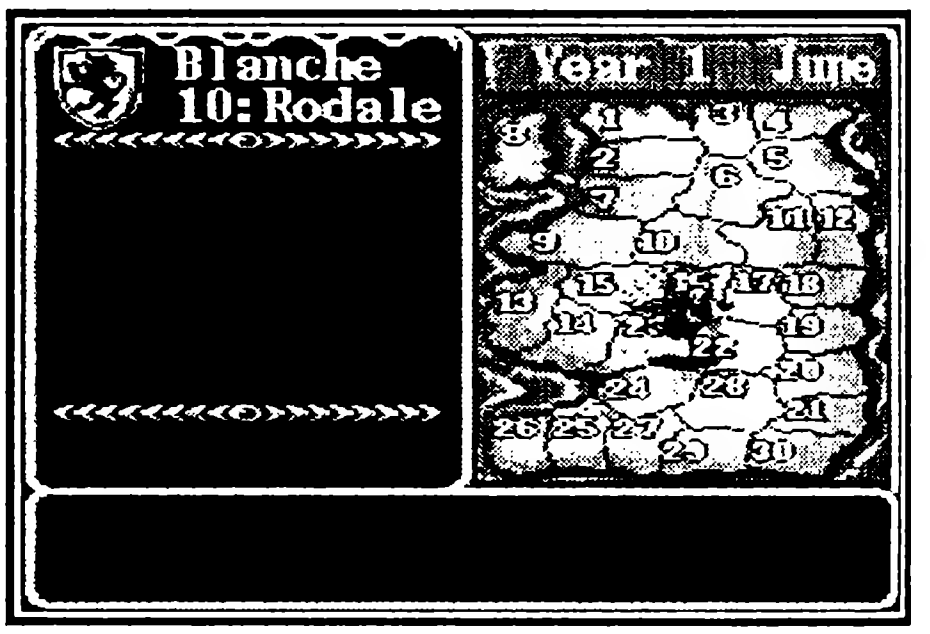
Против вас за право обладания магической короной будут сражаться еще пять или шесть правителей соседних областей. Они будут не только нападать на вас, но и воевать между собой. Также вам будут предлагать вступить в альянсы. Альянс (союз) — штука очень хорошая. По крайней мере, союзные с вами земли не будут на вас нападать и грабить. Но есть одно «но». Вы так же не сможете на них напасть или устроить варварский набег.

Все важные решения принимаются из главной (домашней) провинции, а именно: создание альянсов, разрыв дипломатических отношений, смена лордов и т. д. Чтобы перейти от одной провинции к другой, нажмите «B», в командной строке появится запрос, выберите «да». Но сами вы не сможете выбрать провинцию и перейти туда. Компьютер сам выбирает провинцию, к которой нужно перейти, и обычно это не та, к которой хотели бы вы.

В начале игры в каждой провинции уже есть некоторый запас вооруженных сил, денег и еды. Не вступайте сразу в бой с соседями. Для начала надо позаботиться о своем недалеком будущем, а именно: засеять зерно и сохранить урожай, раздать людям хлеб, сосредоточить основные силы на приграничных областях и попытаться без войны подчинить себе все возможные провинции. Кстати, когда вы будете сеять зерно и сохранять урожай, то денег на это не жалейте. Чем больше вы вложите в сельское хозяйство, тем больше к вам вернется и денег, и еды.

На экране показан год и месяц. Это все не просто так. Например, урожай вы сможете получить только в сентябре, наводнения бывают в основном весной, а снегопады, соответственно, зимой.

В самом начале, как только вы сделаете несколько операций, на вас нападет какой-нибудь соседушка. Не отвергайте его вызов и смело вступайте в бой, если у вас примерно равные силы. Если его силы превосходят ваши, то лучше отдать ему землю и отступить на соседнюю территорию, а потом напасть на него всеми силами, разгромить его и отобрать все, что можно. Имейте в виду, что компьютер оставляет очень мало солдат в той провинции, которая вступила с кем-то в бой и победила. Все основные силы ушли на войну и остались на захваченной территории. Поэтому можно быстренько напасть и практически без потерь захватить землю.



Вообще-то по ходу игры будет происходить очень много понятных и непонятных событий, приятных и неприятных сюрпризов. А именно:

* Событие: ужасные разрушительные наводнения на юго-востоке

Результат: несколько затопленных областей, уменьшается количество еды

* Событие: чума пролетает над страной

Результат: умирают люди и уменьшается количество еды

* Событие: обильный снегопад повреждает северные области

Результат: уменьшается количество еды

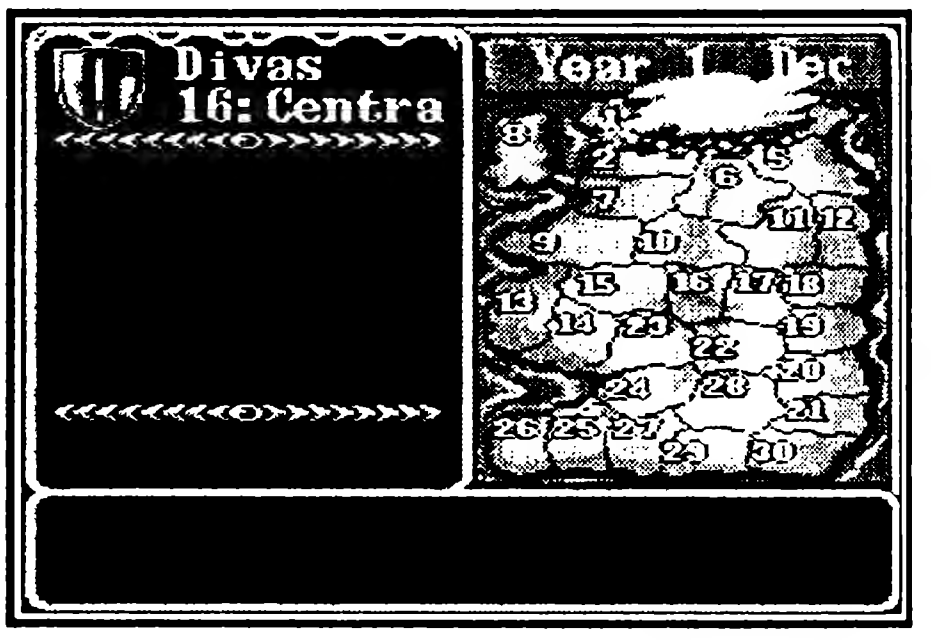
* Сильное землетрясение на юго-западе;

Результат: умирают люди и уменьшается количество еды

* Событие: пожары

Результат: умирают люди и уменьшается количество еды

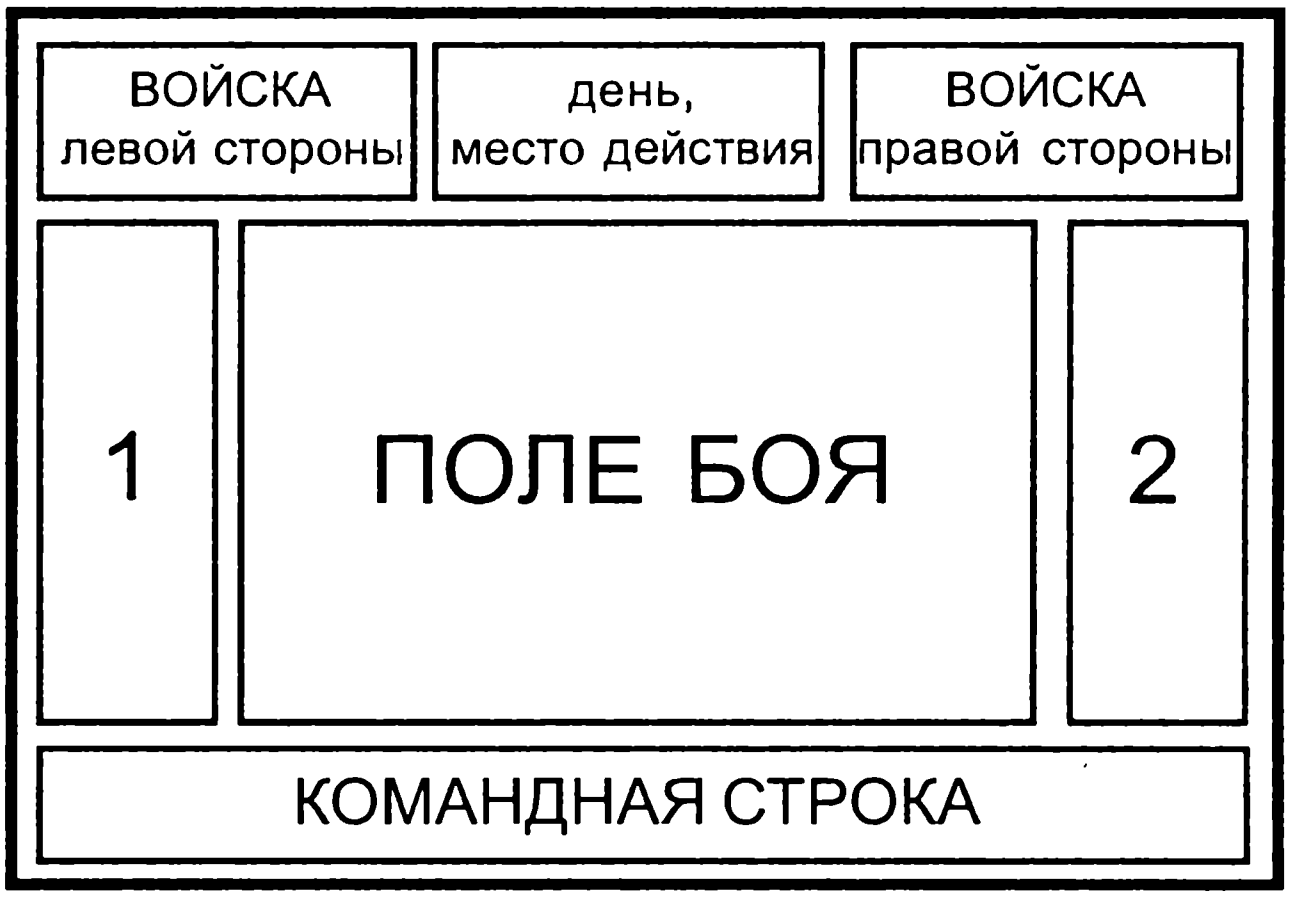
* Событие: черный Аннис испугал людей



Результат: умирают люди
* Событие: Эльф оставил горшок золота в области «N»
Результат: в области «N» прибавилось золота
* Событие: волшебный единорог охраняет границы области «N»
Результат: на область «N» никто не нападает.
И так далее и тому подобное.

Военные действия

Экран



Войска левой стороны и войска правой стороны. Здесь показан род войск и их количество.

1. Армия левой стороны.
2. Армия правой стороны.

Цифрами там обозначены:

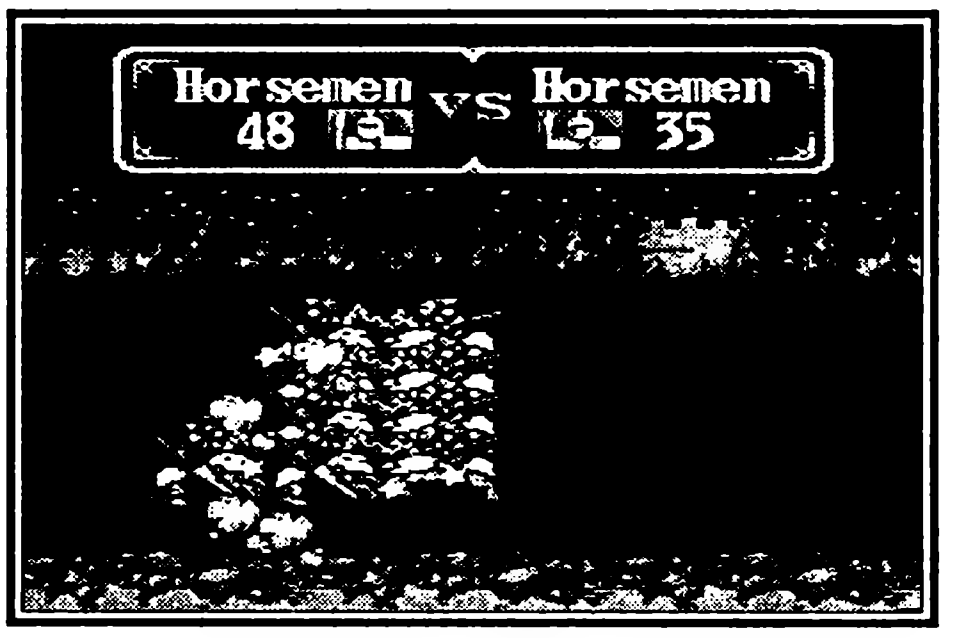
1 — кавалерия;
2 — рыцари;
3 — лучники;
4 — пехота;
5 — колдун.

День, место действия. В этом меню идет отсчет дней и написано название города, где идет сражение.

Командная строка. В этой строке описываются приказы и возможности бойцов.

Каждая боевая единица имеет свой лимит ходов за один раз и вступает в бой на определенном расстоянии. Кавалерия — 3 хода, атака только вплотную; рыцари — 2 хода, атака только вплотную; лучники — 2 хода, атака через один ход; пехота — 2 хода, атака только вплотную. Колдуны ходят по 2 или 3 хода, атака либо вплотную, либо диагональная через ход, либо «буквой Г». Если вы подошли колдуном поближе к противнику, а приказ атаки не появляется, отмените ход и подойдите к другому месту, может быть, получится отсюда атаковать.

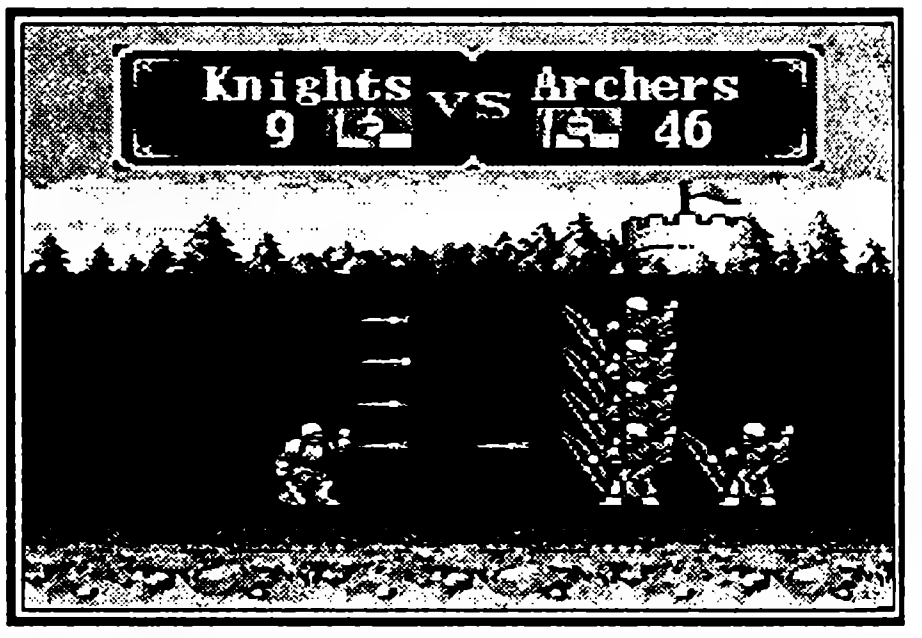
На поле боя растут деревья, текут реки, лежат камни, кучи земли и прочая ерунда, которая мешает продвижению войск. Убрать их нельзя. Единственный, кому все по барабану, это летающий дракон. Поэтому рассчитывайте маршрут, исходя из всего вышеперечисленного.



Управление

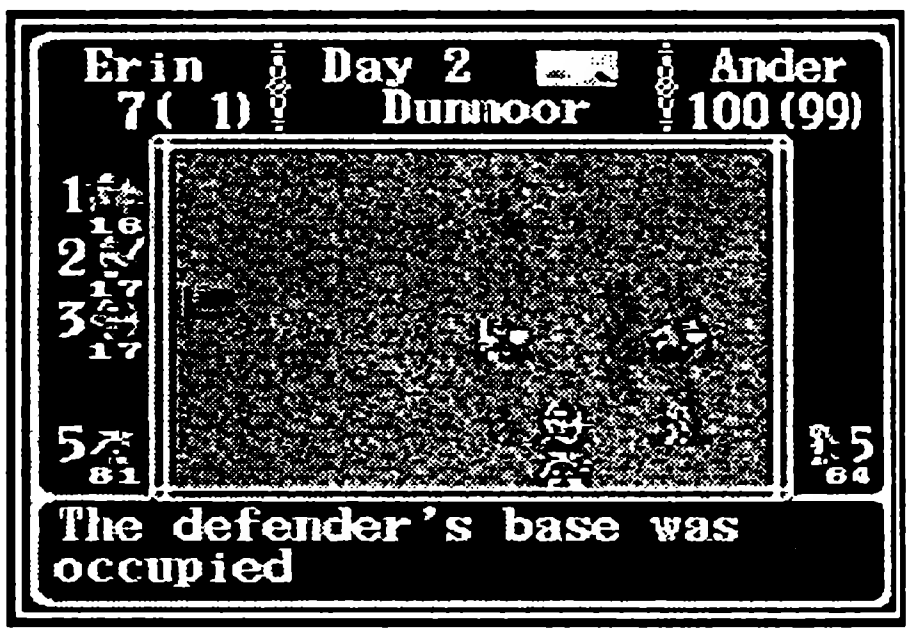
«С» — выбор;
«В» — отмена;

«A» — отображение флагов (возможно только тогда, когда на командной строке есть надпись: «Command which unit?»). Нажмите «B» и выйдите в основное меню. Там вы можете передать ход врагу, включить или выключить анимацию или вообще сдаться.



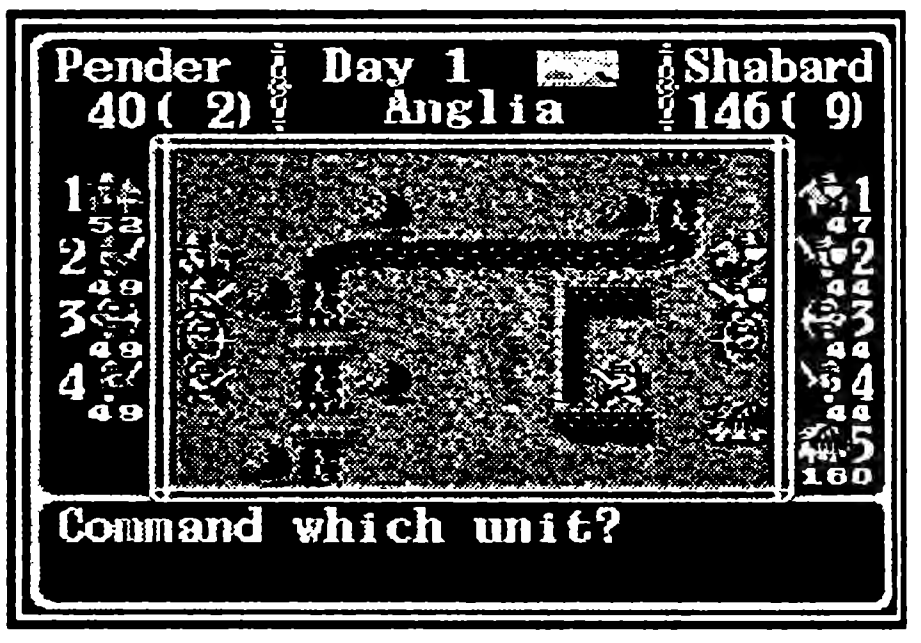
Стратегия ведения боя

Выигрывает тот, кто первый встанет на поле с флагом, или полностью уничтожит вражеские войска. Оставьте пехоту или рыцарей защищать флаг и идите в наступление. Чем ближе вы подберетесь к флагу, тем больше шансов у вас на победу. Выберите курсором бойца, покажите, куда ему надо идти, и подтвердите. Как только боец придет на место, в командной строке появится запрос на дальнейшие распоряжения. Он может сделать заграждения, убрать заграждения, ждать или атаковать. Эти приказы появляются по мере приближения к тому или иному объекту. После хода одного бойца ход перейдет к другому бойцу. Положение бойца фиксируется тогда, когда вы нажмете подтверждение и он станет «каменным».



Можно ходить не обязательно всеми бойцами, а использовать одного или двух, не трогая остальных. Лучники могут стрелять через заграждения или через людей, одним словом, через поле, неважно, что там находится. Поставьте их напротив флага и стреляйте по охране.

Колдуны пусть дерутся между собой, так как у них очень много силы. Но можно их направлять и на войска, они убивают очень большое количество неприятеля. Старайтесь также не подводить слишком близко свои легионы к вражеским колдунам. Но можно замочить колдуна и солдатами, только потери будут очень серьезные. Обступите колдуна войсками и долбите его по очереди, сперва лучники, а затем все остальные. Вообще, когда идет сражение, больше страдает та сторона, которую атакуют. Но лучники, когда атакуют, не несут потери вообще.

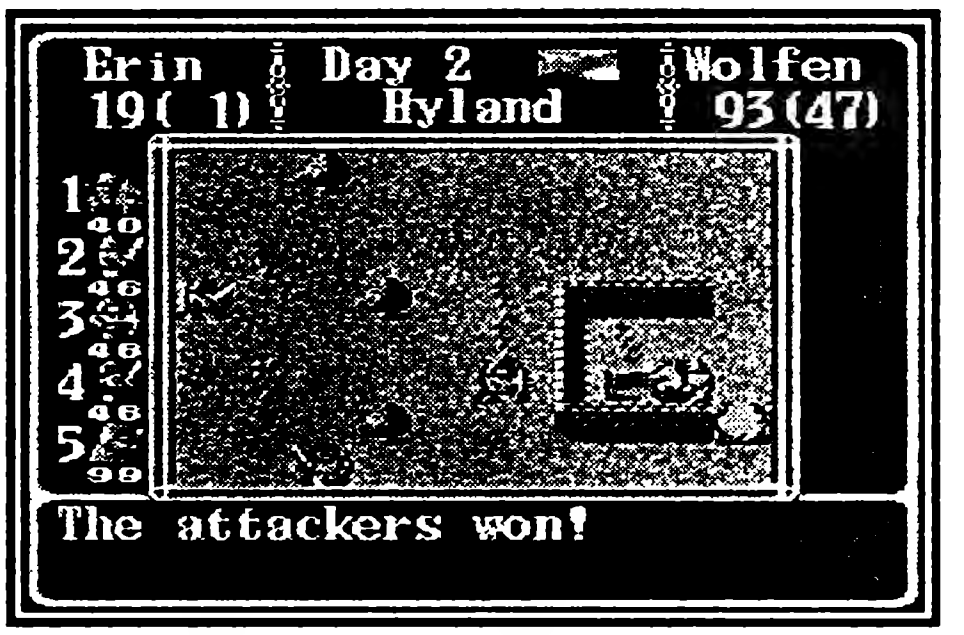


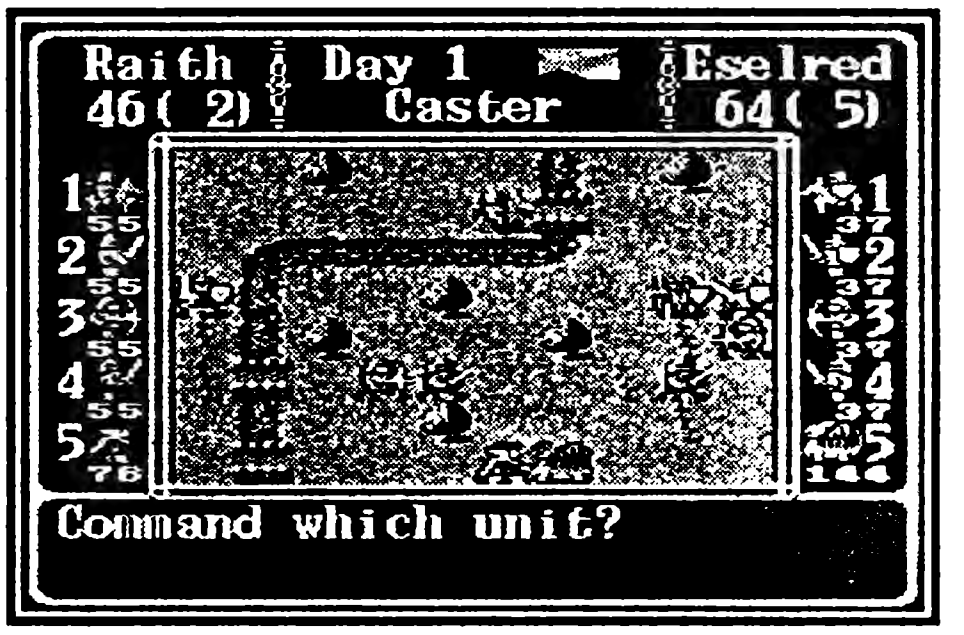
Как только пройдет заказанное вами время, вы сразу проиграете, так как закончится еда и солдаты умрут с голоду. Поэтому придется продумывать не только передвижения и нападения за каждый и на каждый легион, но и делать это точно, без лишних движений.

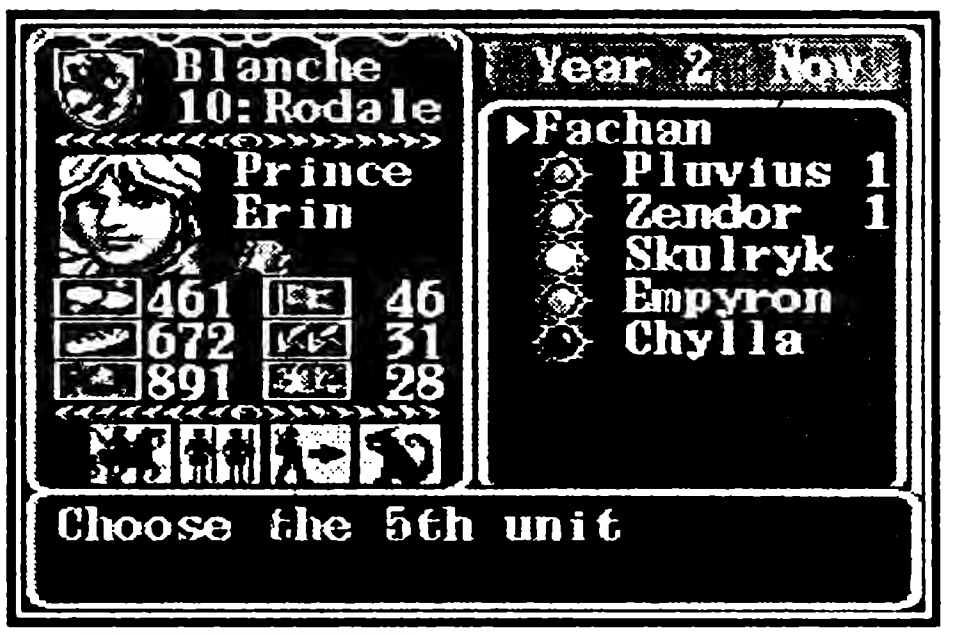
После битвы, если вы выиграли, вам, может быть, предложат нанять, отпустить или изгнать побежденного предводителя. Лучше всего нанять, так как его колдун перейдет в ваше подчинение. А если он откажется вам служить, то не отпускайте его с миром, а выгоните из страны и он никогда больше не вернется.

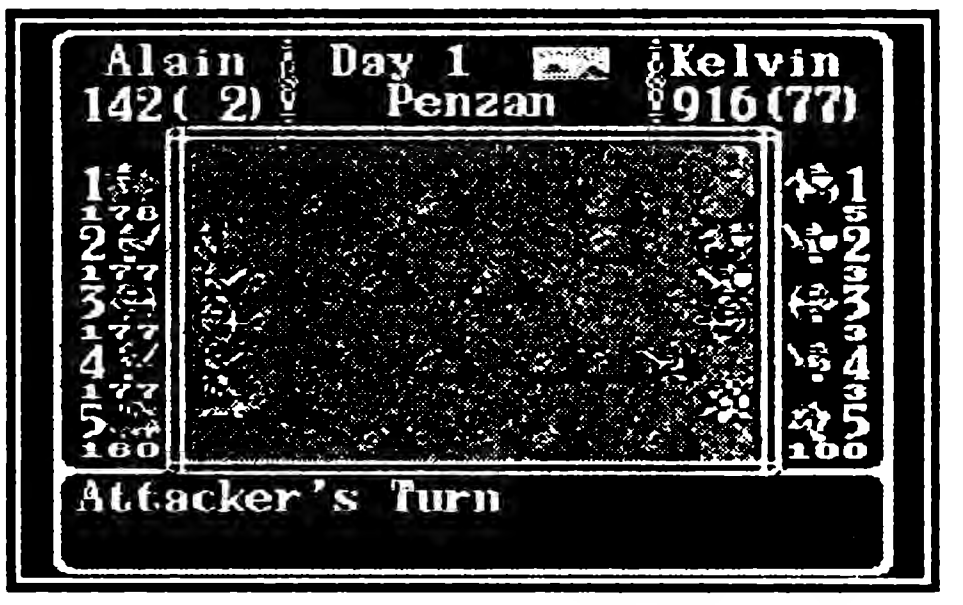
В Джемфаер нет ни одного русского слова, поэтому беру на себя смелость перевести большую часть необходимых слов из этой игры.

Adjoining — примыкание
Advisor — советник
Agreed — соглашение
All — все
Ally — альянс
Animation — мультипликация
Attack — атака
Auto Mode — автоход
Banish — изгнание
Break — пробел (уничтожить заграждение)
Broken — разрыв
Buy — покупка
Change lord — смена лорда
Command which unite — ожидание приказа
Cultivation — посев зерна
Damage — повреждение, ущерб
Defection — неудача
Dismiss — отклонение
Done — конец хода
Entrust — поручение
Family — семья
Fence — заграждение
Give food — раздача еды
Half — половина
Hire — наем
Most — большая часть
Move troops — перемещение войск
Move where — куда двигаться
Nay/Yea — нет/да
Negotiate — вести переговоры
Neighboring — соседи
Plunder — грабеж
Protection — защита

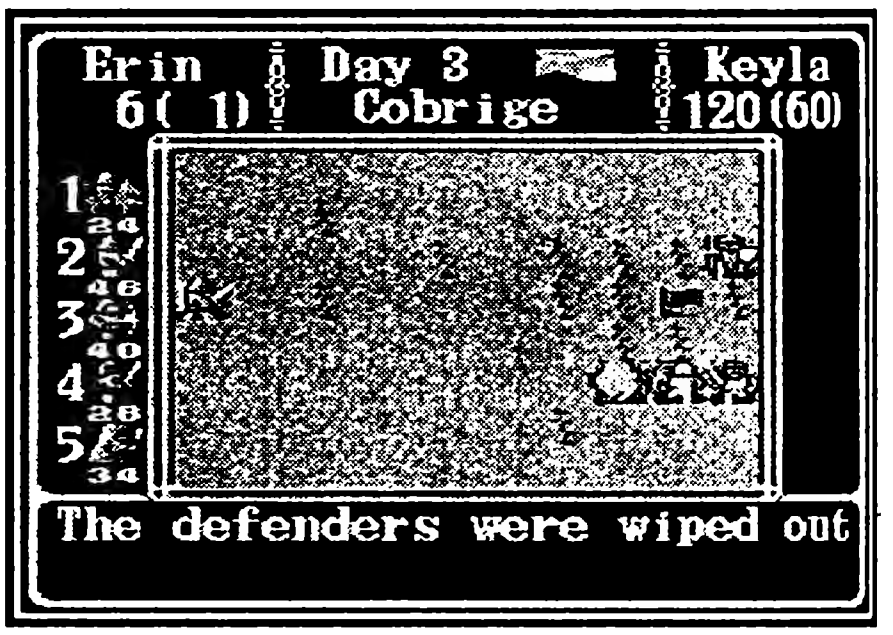


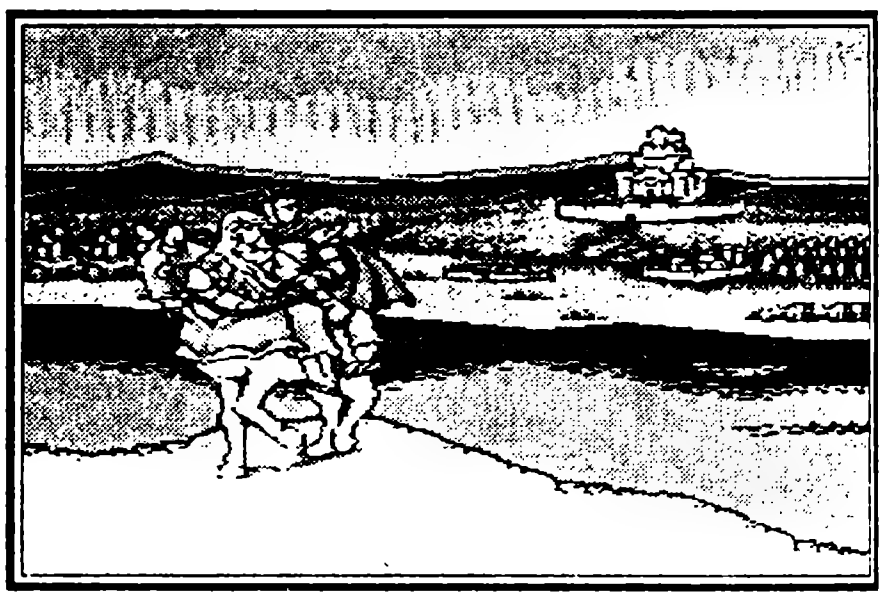






Receive(d) — получить
Recruit — наем
Refuse — отказ
Rejected — отклонение
Release — освобождение
Retreat — отступление
Sabotage — саботаж
Sand — отправление
Scenario — сценарий
Search — поиск
Sell — продажа
Shall we begin — начало
Some — несколько
Surrender — сдаться
Trade — торговля
Transport — транспорт
View — вид
Wait — ожидание





Разобравшись с этими опциями, вы не только победите своих кровных врагов и получите Драгоценный Огонь, но еще и выучите английский язык в нагрузку. Посему, эта игра станет для вас и отдыхом и обучением «в одном флаконе». Удачи вам!

HAUNTING

ПОЛТЕРГЕЙСТ

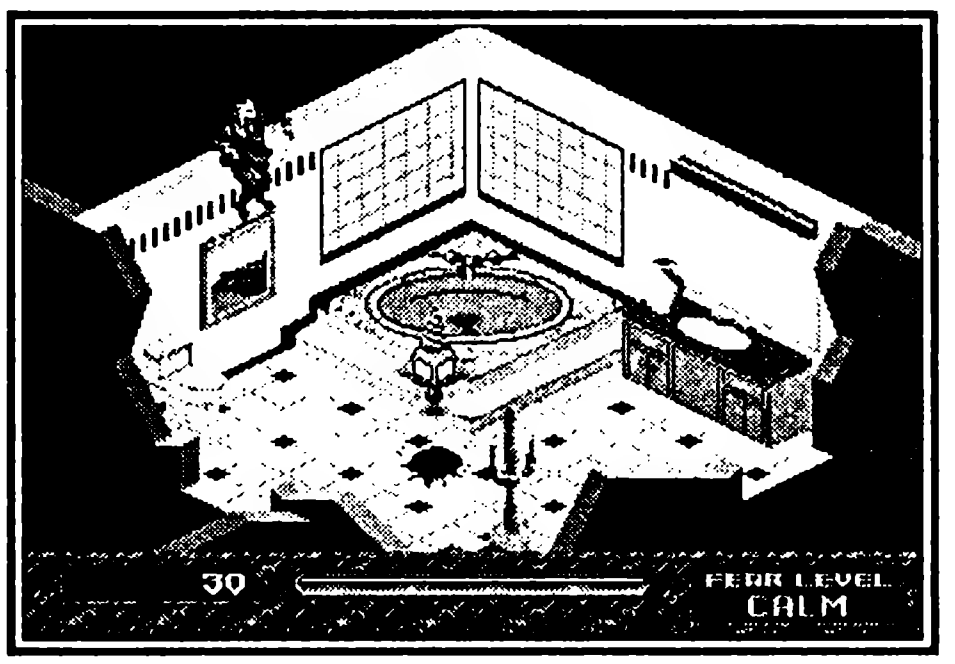
Electronic ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Весьма необычная и очень интересная игра. Предыстория ее такова: семейка Сардини (Вито — отец семейства, грязный делец; Фло — мать, ее любимыми занятиями являются трата денег на меха и устраивание скандалов мужу и детям; и двое мерзопакостных детишек — мальчик Тони и девочка Мими) на добытые отцом с помощью финансовых махинаций деньги пытается купить новый дом. Но вот беда — первый дом, который они приобрели, оказался с привидением, кстати, весьма умным, и оно сразу догадалось, с кем имеет дело. Используя свои неординарные способности и обостренное чувство справедливости, оно решило во что бы то ни стало помешать им поселиться не только в этом доме, но и где бы то ни было.

Игра очень интересно задумана и исполнена, но, к сожалению, немного коротковата – всего четыре дома. Не смотря на это, вам будет весело попугать семейку Сардини, да так, чтобы у них штаны намокли.

Управление

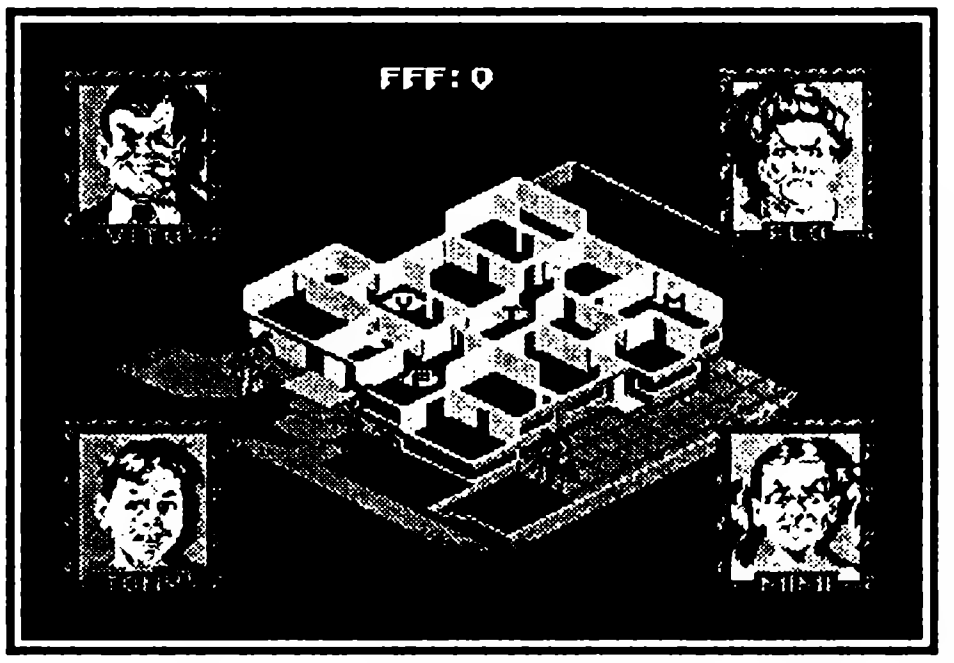
Кнопка A — вселение, прыжки в подземелье.
Кнопка B — бешеный танец.
Кнопка Start — просмотр карты и количества врагов.



Меню

Экран меню отображает количество набранных очков, энергию в виде убывающей или прибывающей линии эктоплазмы и результат ваших действий. В подземелье количество энергии показано в виде картинки с лицом героя, которое по мере падения энергии становится все меньше.

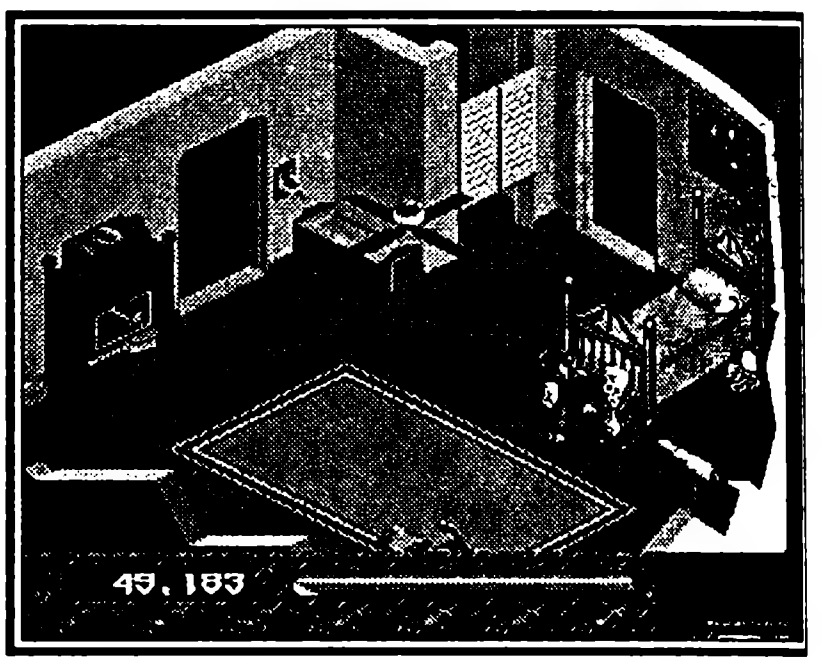
Прохождение



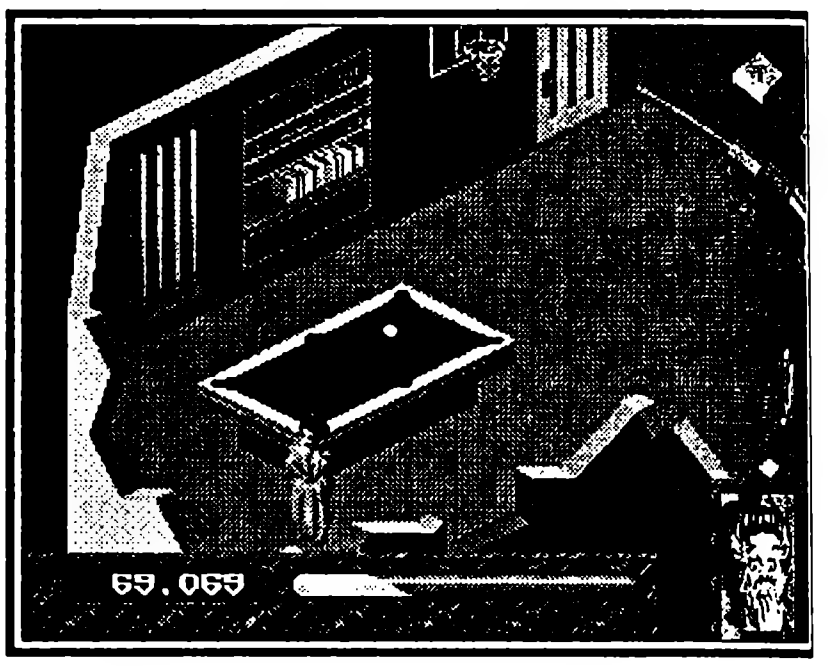
Чтобы достичь результата и выгнать всех людей из дома, герою-привидению нужно довести его обитателей до полной истерики, пока они сами не выбегут в дверь. Это делается с помощью вселения в предметы, находящиеся в доме. Вселяться в них можно только тогда, когда на них появляются мерцающие огоньки разных цветов. Когда начинаете игру с новым персонажем, сразу вселитесь в как можно большее число предметов, в последующих же комнатах не стоит вселяться много раз – чаще всего человек убегает после пер-

вого испуга, реже — после второго или третьего. Особым упорством отличается лишь мамаша Фло — она редко когда следует этому правилу, и ее нужно пугать посильнее. И не выходите из комнаты сразу после того, как выбежал человек: если останетесь, то сможете собрать несколько капель эктоплазмы, составляющих вашу энергию.

Основная трудность этой игры состоит в том, что персонаж обладает лишь одной жизнью, в самой игре нет континиусов и паролей сохранения, а при окончании эктоплазмы в доме вам придется спускаться в подвал и собирать ее там, но так можно делать только пока не закончится энергия картинки полтергейста. Восполнить ее можно одним способом — подобрать эктоплазменную звездочку.



Игра состоит из четырех домов, в каждом из которых нужно «повеселиться» с четырьмя членами семьи Сардини и выгнать их всех из дома. После прохождения последнего дома вам предстоит встретиться с боссом — существом из иного мира, мешавшим на протяжении всей игры (в форме летающей головы, отнимающей у героя эктоплазму) и наблюдавшим за полтергейстом со стороны (оно вселилось в собачку семьи Сардини). В битве с ним нужно использовать эктоплазменные заряды (кнопка А) и бешеный танец для отпугивания голов и насекомых. Чтобы насекомые не трогали вас, нажимайте кнопку В и перелетайте в противоположный угол, а оттуда кидайтесь эктоплазмой, пока они снова не подойдут.



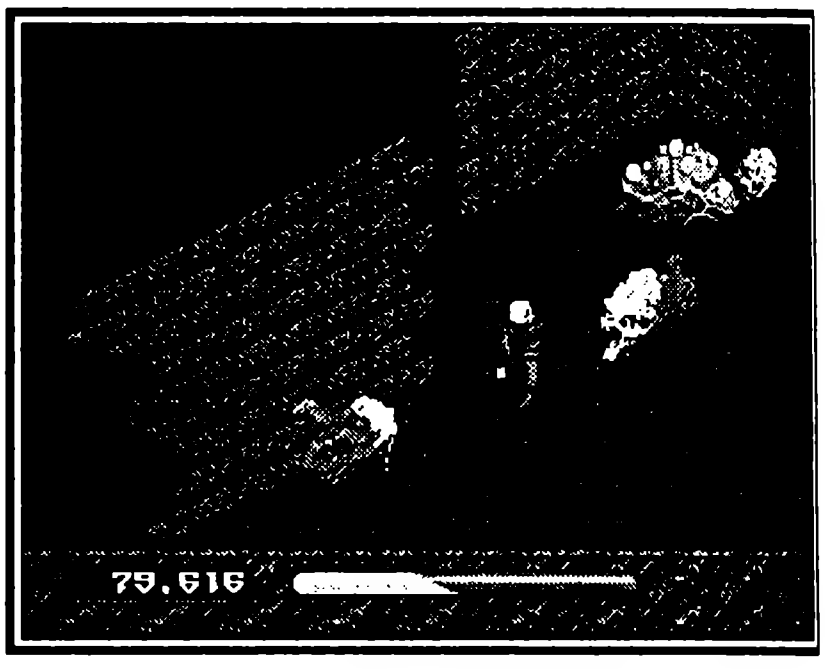
Секреты

В игре можно осуществлять переход из одного дома в другой:

✔ В первом доме в столовой зайдите в старинные часы, нажав А, затем нажмите B,C,C,B и выйдите из часов и из комнаты. Вы получите 15000 очков и окажетесь во втором доме.

✔ Во втором доме в туалетной комнате войдите в джакузи и нажмите C,C,C,B, затем выйдите из комнаты — получите 15000 очков и перейдете в третий дом.

✔ В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите B,C,B,B и выйдите из гаража — попадете в четвертый дом и получите 45000 очков.



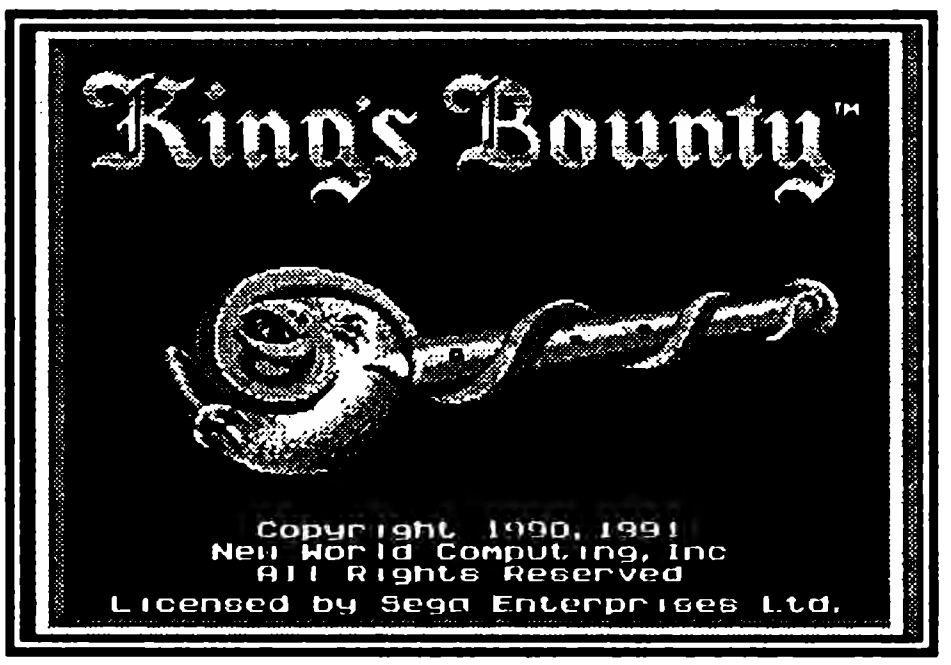
KING'S BOUNTY

КОРОЛЬ БАУНТИ

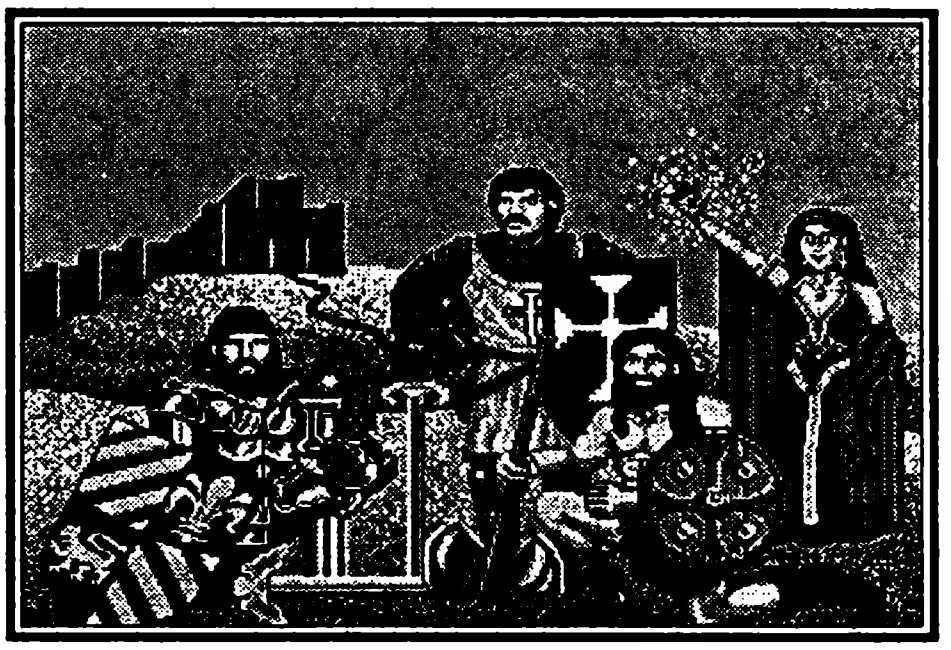
New World Computering ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★★

King Bounty — уникальная игра, созданная уникальной фирмой New World Computering. Впервые война за Скипетр Порядка развернулась на IBM, но уже в 90-м году появилась версия игры для приставки Sega. Считается, что это стратегия. И не просто стратегия, а первый шедевр, основные идеи которого легли в основу легендарных «Heroes of Might and Magic». Но сложная система характеристик персонажа, квестов, получаемых им в городах, и активное использование магии заставляют вспомнить лучшие ролевые игры. И, конечно, подкупает удивительное обаяние игры. Всадник скачет по зеленым лугам, путешествует на корабле, пересекает пустыни, встречается со странными существами. Сказка начинается...

На четырех континентах страны, процветавшей под правлением мудрого короля Максимуса, царили покой и благоденствие — благодаря имевшемуся у Максимуса магическому Скипетру Порядка. Власть Максимуса не устраивала многих разбойников и авантюристов, каждый из которых хотел править сам. В результате сговора основных противников короля (называемых в народе Злодеями) Скипетр был похищен и закопан в секретном месте, где-то на просторах королевства. Единственным указанием на местонахождение Скипетра была карта, которую разрезали на множество кусков; каждый Злодей взял себе по одному куску, а некоторые куски карты были спрятаны в тайниках вместе с другими магическими предметами. Каждый из Злодеев захватил себе замок и посадил там надежный гарнизон. Злодеи отлично знали, что король Максимус не сможет встать во главе армии из-за своего преклонного возраста. Время же играло на руку Злодеям — если Скипетр Порядка не вернется к королю за относительно недолгий срок, то в королевстве воцарится полный хаос, а Максимус умрет.

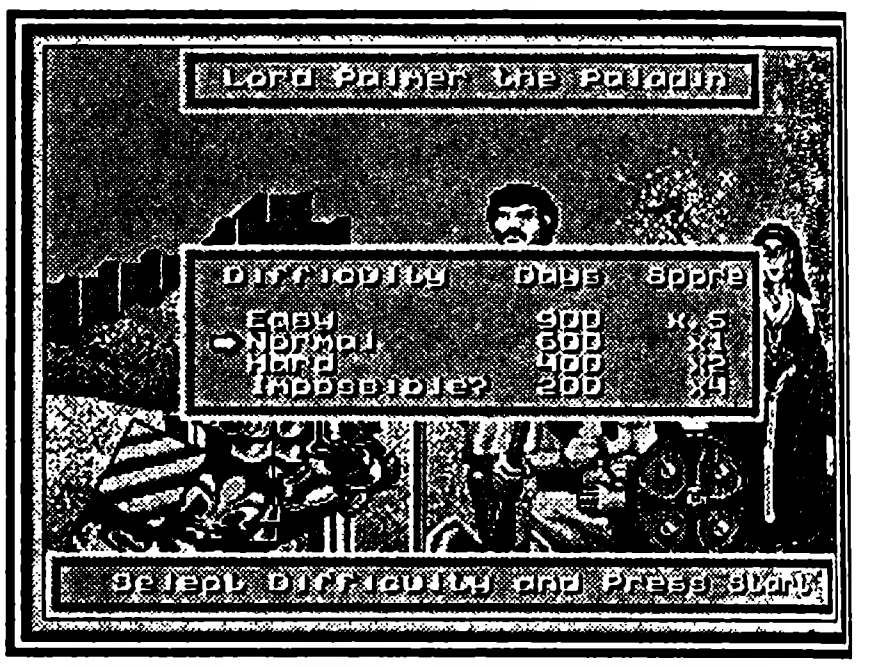


По стране бродят вооруженные мародерские отряды, оплотом королевской власти остается лишь замок Максимуса. Необходимо, чтобы нашелся сведущий в военной тактике смельчак, способный силой оружия отнять у Злодеев куски карты и найти Скипетр Порядка за отпущенное ему время. Не нужно и объяснять, что кроме вас с этой немыслимо трудной задачей не справится никто.



В самом начале игры вы должны выбрать тип своего персонажа: Рыцарь, Паладин, Волшебница или Варвар. В зависимости от этого выбора, меняется начальный состав вашей

армии (при этом ни один из вариантов не дает сколько-нибудь существенной прибавки в боевой силе) и показатели героя. Например, волшебница с самого начала может применять заклинания, а паладин обладает более высокими лидерскими качествами. Общая схема игры выглядит примерно так: вы ходите по континенту, находите тайники с сокровищами и сражаетесь с «бродячими» врагами. Общая карта континента вам неизвестна, она раскрывается по ходу дела. Каждую неделю вы получаете от короля некоторую сумму денег за услуги. Когда вы находите замок со Злодеем, то вы нападаете на него и берете замок приступом (на каждом континенте есть четыре или три замка со Злодеями, в остальных замках просто сидит всякая нечисть). Победы в боях дают вам деньги для ведения дальнейших боевых действий. Для того, чтобы успешно завершить игру, не обязательно побеждать всех злодеев — достаточно понять, какой участок местности изображен на карте, отправиться туда и откопать Скипетр. Важно также на каждом континенте отыскать карту, описывающую путь к другому континенту, — без этой карты вы не сможете переправиться туда. Основное место, где вы за деньги можете нанимать в свой отряд воинов, — это замок Максимуса. Скитающиеся по стране банды не всегда враждебны — иногда случается так, что вы готовитесь к бою, а оказывается, что в ваш отряд просится пополнение! Если же это все-таки враг, то, когда вы попытаетесь передвинуть свой отряд на его место, вам будет сообщен ориентировочный состав вражеского отряда и запрошено подтверждение на атаку. Состояние вашей казны изображено стопками монет трех видов: красными (10,000 каждая), голубыми (1,000 каждая) и желтыми (100 каждая) в окне в правом нижнем углу.



Управление

✣ — передвижение героя, в режиме боя и города — перемещение курсора.
A — войти в меню.
B — отменить.
C — подтвердить.
В режиме путешествия, нажав на кнопку A, вы оказываетесь в меню:
View Your Army — просмотреть армию, суммарные показатели, стоимость и мораль соединений.
View Your Character — посмотреть личные показатели героя.
Leadership — показатель способности героя возглавлять армию, сказывается на числе воинов, которые могут следовать за вами.

Commission/week — еженедельный доход.
Gold — деньги, имеющиеся в наличии.
Spell Power — мощность заклинаний.
Max # of Spells — максимальное число заклинаний.
Villains caught — количество побежденных врагов.
Artifacts Found — количество найденных артефактов.
Castles garrisoned — количество замков, в которых вы оставили гарнизоны.
Followers killed — число убитых наемников.
Current Score — недельный бюджет.

Look at Continent map — просмотреть карту континента, на котором вы сейчас находитесь. Высвечиваются только те места, в которых вы уже были. Старайтесь пользоваться этой опцией как можно чаще.

Use Magic — применить магию, действующую в режиме путешествия.

Contract Information — информация о контракте на поимку преступника, заключенном с жителями города.

Wait to End of Week — дождаться конца недели. Старайтесь никогда не пользоваться этой возможностью.

Look at Puzzle Pieces — просмотреть картинку, на которой изображены все враги, которых вам осталось победить, и все артефакты, которые вы еще не нашли.

Search the Area — осмотреть территорию.

Dismiss Army — расформировать соединение.

Game Control — управление игрой.

Get Password — ввести пароль.

Если вы нажимаете A в бою, появляется меню:

View Your Army — просмотреть армию, суммарные показатели, стоимость и мораль соединений.

View Your Character — посмотреть личные показатели героя.

Use Magic — применить магию, действующую в режиме боя.

Pass — пропустить ход.

Wait — ходить выбранным соединением позже.

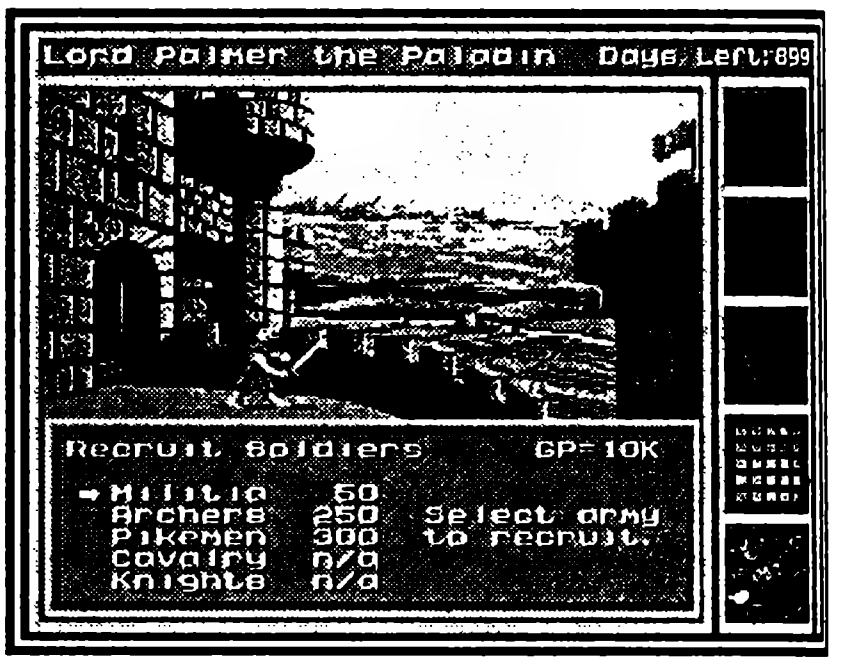
Game Control — управление игрой.

Give Up — капитулировать, битва считается проигранной.

Королевский дворец

Итак, фигурка всадника стоит перед королевским дворцом. На юге плещется приветливое море, на юго-востоке находится небольшое шестиугольное строение, один из городов первого материка, который вам предстоит освободить от сил зла, Континентии. Но сначала двигайтесь на север, в ворота дворца. В нижней части экрана появятся две надписи: Recruit Soldiers (нанять солдат) и Audience with the King (встретиться с королем). Если вы выберете вторую возможность,

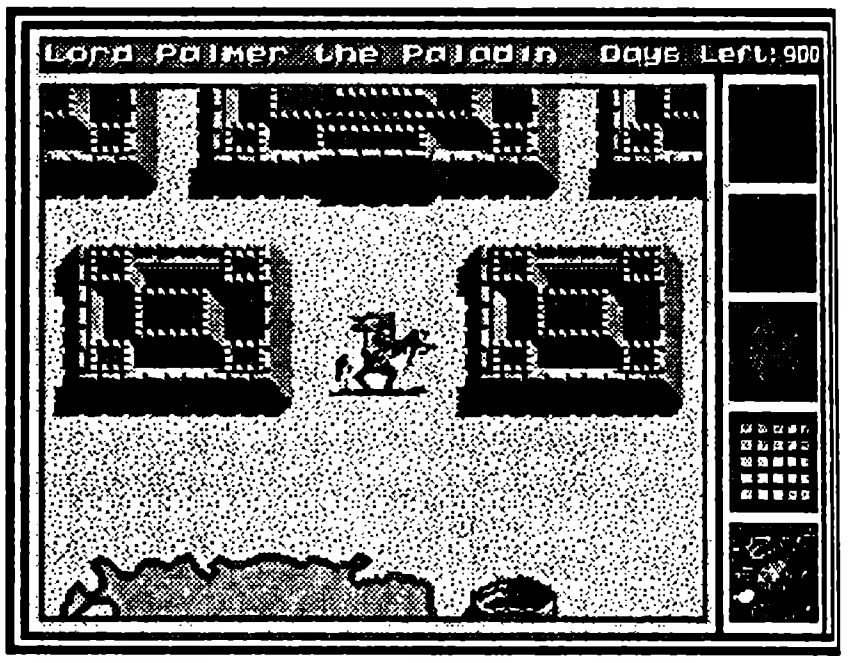
зазвучат фанфары и правитель несчастной страны бросится вам навстречу. К сожалению, об этом вы узнаете только из текста, картинка с изображением дворца и его защитника не изменится. Король сообщит, что сможет вам помочь только после того, как вы победите двух или больше врагов. Под врагами хозяин дворца подразумевает злодеев, портреты которых появляются в правом верхнем углу экрана, а помощь будет заключаться в том, что вашему герою станут доступны новые королевские войска.



Теперь попробуйте нанять бойцов. Сейчас в вашем распоряжении три типа войск: militia (ополчение), archers (лучники) и pikemen (копейщики). То, сколько солдат можно взять с собой, зависит от показателя leadership (способность к командованию) вашего героя и количества денег, имеющихся в наличии. Нанимайте всех, кого сможете. Лучники — бойцы, необходимые для того, чтобы справляться с многочисленными врагами без потерь. Копейщики — самые сильные солдаты из тех, кого вы можете себе позволить в начале игры. Ополчение — оно и есть ополчение. Если дело дойдет по рукопашной, придется брать числом. Меченосцы — наиболее многочисленные войска в вашем отряде. Две нижние строчки в меню найма — cavalry и knights — пока недоступны. Конница отличается не только силой, но и скоростью. Рыцари в состоянии справиться с самым сильным противником, но вы получите их нескоро.

Перемещайте курсор с одной строчки на другую, выбирайте войска кнопкой C, а потом определяйте численность отряда, нажимая Lt и Rt.

Больше во дворце делать нечего. Вы всегда сможете сюда вернуться за подкреплением, а в случае поражения герой автоматически перенесется сюда, но уже без войск и с минимумом денег. Имейте в виду, каждый лишний ход отдаляет вас от победы. Старайтесь как можно реже заходить во дворец. Нанимайте войска в других местах и проводите сражения с минимальными потерями.



Города

Ближайший город, Huntersville, находится на юго-востоке. Зайдите в него. Под стандартным городским пейзажем, на фоне которого размахивает оружием случайно выбранный защитник, вы увидите меню.

Get New Contract (Заключить новый контракт). Оказывается, злодеи, захватившие страну, надоели не только королю. Горожане предлагают немалые суммы за победу над любым из них. Первый контракт — самый простой. Вы можете выбрать следующий, но выполнить условия окажется несколько сложнее. Соглашайтесь поймать Скрягу Мюррея (Murray the Miser). Вам предоставят

полную информацию об его злодеяниях, а в правом верхнем углу экрана загорится портрет преступника. Старайтесь не брать штурмом замки, в которых окопались злодеи, пока не заключите контракта на их поимку. Освобождение страны — благородное занятие, но часто на него просто не хватает денег.

Rent Boat (Нанять корабль). Передвигаясь по морю, вы экономите драгоценное время, кроме того, в некоторые части материка и на другие континенты не добраться посуху. Старайтесь, чтобы корабль не простаивал впустую. Даже если вы им не пользуетесь, приходится еженедельно оплачивать аренду.

Gather Information (Собрать информацию). Радушные горожане с удовольствием расскажут о том, кто захватил ближайший замок. Это может быть злодей, которого вы разыскиваете, какой-нибудь другой преступник (в этом случае запомните его убежище или перезаключайте контракт, пока вам не предложат справиться именно с ним) или просто группа независимых монстров. Пользуйтесь этой опцией в каждом городе, имейте в виду, что в каждой новой игре силы зла занимают разные замки. Кроме того, вам сообщают информацию о гарнизоне, с которым предстоит сражаться. Вы можете соотнести его силы с возможностями собственного отряда.

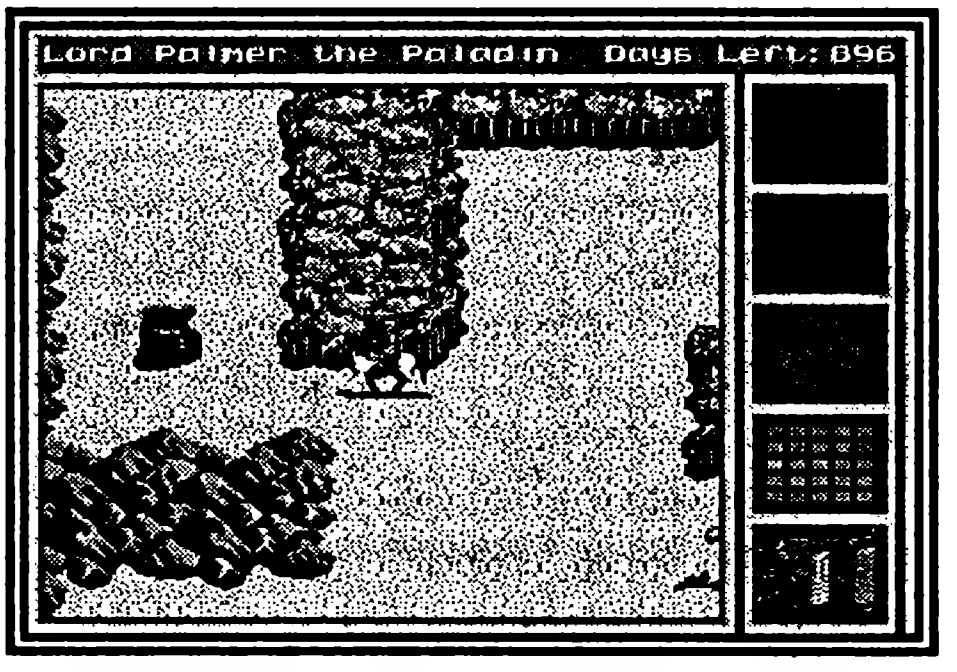
Spell (Заклинание). В разных городах продают разные заклинания. Если вы играете не за волшебницу, для того, чтобы пользоваться магией, вам предстоит посетить пещеру за королевским дворцом.

Buy Siege Weapon (Купить осадное орудие). Делайте это в первую очередь, пока у вас есть деньги. В окне под изображением злодея, которого вы ищете, загорится катапульта. Она никак не скажется на ведении боя, но без осадного орудия вы не сможете войти ни в один захваченный замок. В случае поражения, катапульту придется покупать снова, а стоит она три тысячи монет.

Сундуки, указатели и стоянки

Обязательно собирайте все сундуки, которые найдете. В них могут оказаться кристаллы, увеличивающие ваш еженедельный доход; бесплатные заклинания; артефакты, необходимые для прохождения игры. Иногда вам предлагают выбрать из двух вариантов: раздать деньги войскам или взять их себе.

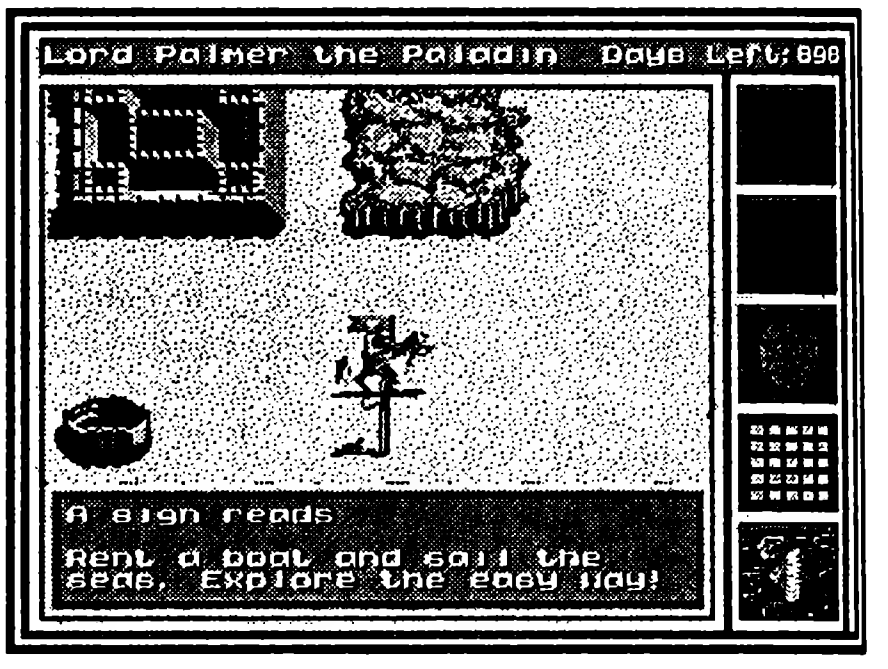
В первом случае вы улучшите свои лидерские показатели и сможете нанимать большее количество солдат. Во втором, соответственно, получите средства для тех же целей. Всегда следите за соотношением показателя Leadership и вашим состоянием, иначе вы можете оказаться в ситуации, когда сотни солдат мечтают встать под ваши знамена, но вы не в состоянии оплатить их службу, или наоборот: денег хватает на огромную армию, но лишь немногие храбрецы решаются следовать за вами.

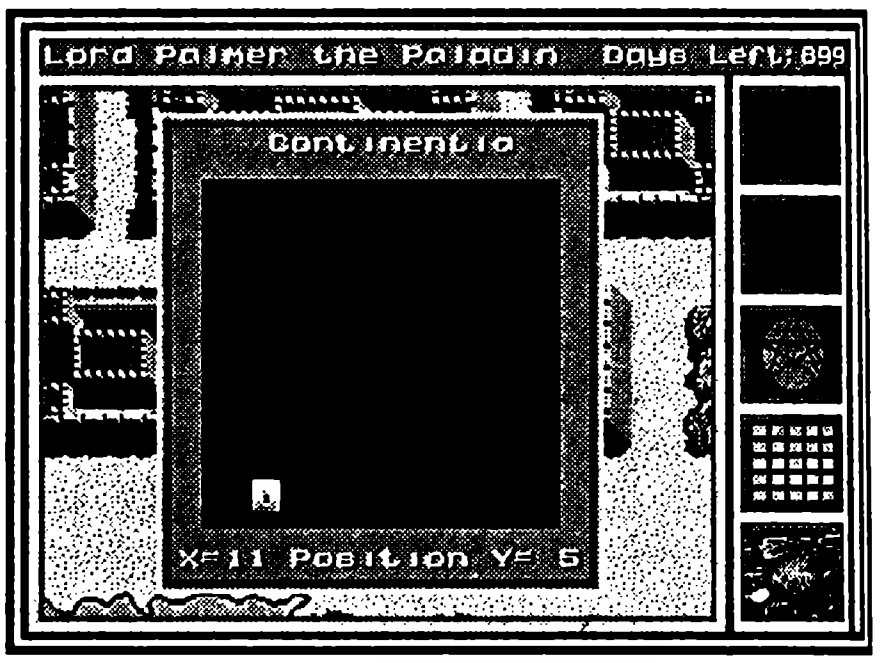


На дорожных указателях пишут разные вещи. Иногда очень полезные, например, количество замков на континенте, или направление движения к нужной лока-

ции. Иногда откровенно провокационные. Не пугайтесь, указатель на континенте Форестрия, гласящий «Король Маркус мертв», — не более чем жалкая попытка смутить вас.

Разбитые телеги, темные пещеры, деревья с домиками на вершине — места, где живут разные существа. Стоянки возникают на карте случайным образом, и на них вы всегда можете увеличить численность своего отряда. В первую очередь нанимайте эльфов и орков — они прекрасные лучники. Если вокруг ходят привидения, поостерегитесь брать в отряд крестьян. Такие союзники только сделают врага сильнее. Каждое новое соединение сказывается на настроении ваших бойцов. Если недружелюбных наемников окажется слишком много, они попытаются во время боя перейти на сторону противника. Как всегда, число возможных союзников зависит от лидерских показателей героя и его наличности.

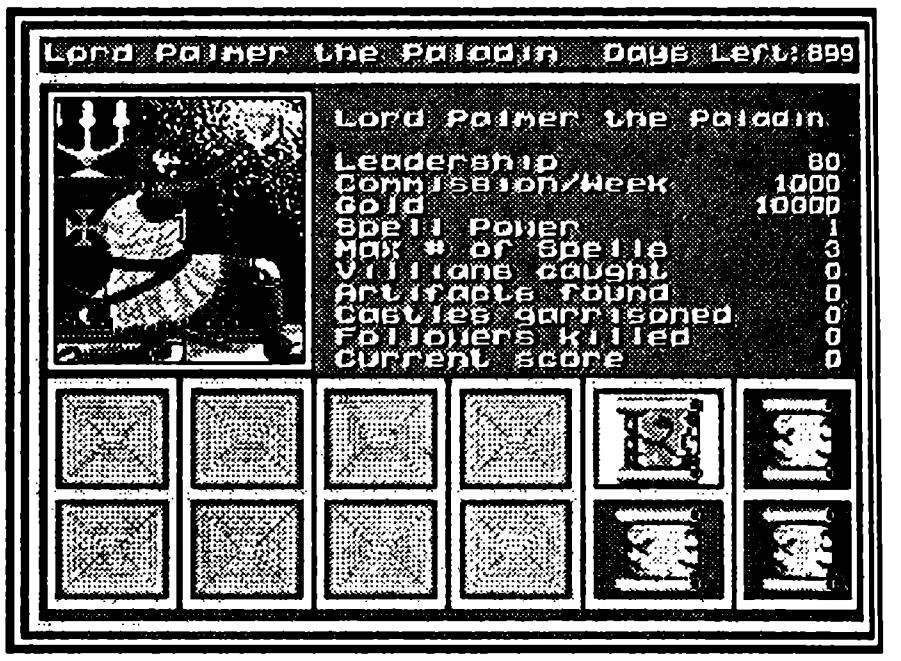




Сражения

Банды чудовищ свободно бродят по земле короля Маркуса. Сражения с ними не только позволяют пройти в охраняемые проходы, но и серьезно пополняют ваш кошелек. На карте враг обычно отмечен самым сильным соединением в банде. Посмотрев на него, вы можете определить, бросаться ли вам в атаку или попытаться незаметно скрыться. Как правило, противник преследует вас. Корабль часто позволяет избежать нежелательного столкновения.

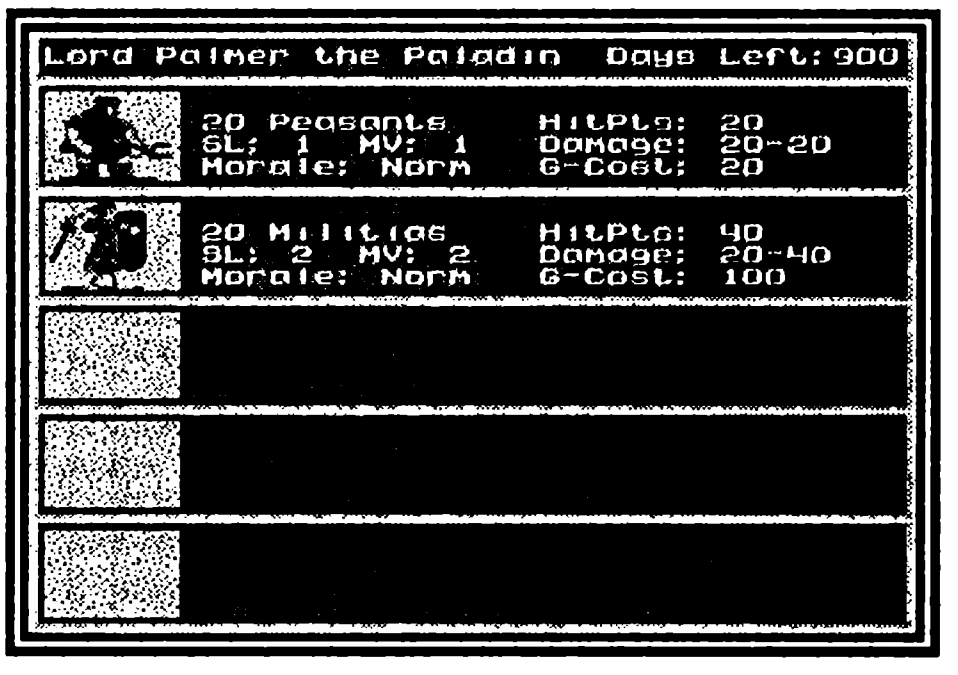
В бою соединение, которое ждет вашего приказа, выделяется синим светящимся полукругом. Вы перемещаете красный круг на то место, где бы хотели видеть свой отряд, а потом подтверждаете распоряжение кнопкой C. Если круг оказывается на вражеском отряде, находящемся в пределах досягаемости, он превращается в мишень из четырех диагональных линий. Можно атаковать!



Когда дело дойдет до лучников, нажатие на C превратит курсор в круглую мишень. Вы можете стрелять во врага, находящегося в любой части тактической карты. В первую очередь уничтожайте стрелков противника. Не торопитесь наступать, если у вас есть перевес в стрелковых войсках. Займите позиции, перекрывая доступ к собственным лучникам. Выматывайте противника, пока он

будет приближаться к вам. Старайтесь выстраивать фронт таким образом, чтобы несколько ваших соединений одновременно нападало на одно вражеское.

Берегите лучников от летающих монстров. За один ход они могут добраться от края до края карты. Имейте в виду, стрелки не могут атаковать на расстоянии, пока на соседней клетке находится враг. Старайтесь как можно эффективнее использовать местность, на которой происходит бой. Не забывайте пользоваться магией.

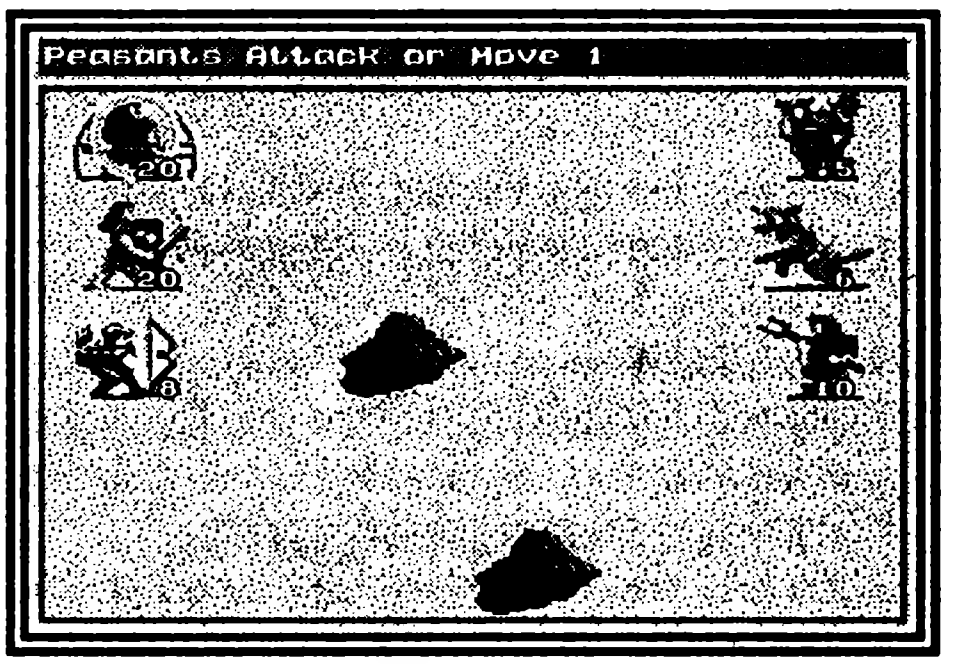


Заклинания

Если вы играете за рыцаря, варвара или паладина, обязательно посетите пещеру Ауранга, иначе вы будете лишены возможности пользоваться магией. Волшебник ждет вас в лабиринте из зарослей за королевским замком. Как только вы заплатите ему 5000, под изображением катапульты в правой части экрана загорится переливающаяся пятиконечная звезда.

Заклинания бывают двух типов. Одни помогают вам в битве, другие — в путешествии. Первые позволяют сберечь войска, вторые — время.

Боевые заклинания



Clone — клонирование — применяется на один из своих отрядов, приводит к небольшому увеличению численности этого отряда.

Teleport — перемещение — позволяет мгновенно переместить свой отряд в любую точку поля боя.

Fireball — шаровая молния — применяется против отряда противника, уничтожает некоторое количество воинов.

Lightning — молния — ничем принципиально не отличается от шаровой молнии.

Freeze — замораживание — «замороженный» отряд противника пропускает один тур сражения.

Resurrect — воскрешение — возвращает к жизни некоторых убитых воинов своего отряда.

Turn Undead — изгнание нечисти — отнимает энергию, питающую оживших мертвецов, действует очень эффективно — но только против зомби, скелетов, призраков.

Походные заклинания

Bridge — мост — с помощью этого заклинания можно строить мосты через водные преграды.

Time Stop — остановка времени — позволяет задержать неумолимый отсчет времени, оставшегося вам до обретения Скипетра или гибели королевства.

Find Villain — найти Злодея — довольно бессмысленное заклинание. Действует только тогда, когда у вас есть контракт на поимку Злодея, и сообщает название замка, в котором Злодей обитает.

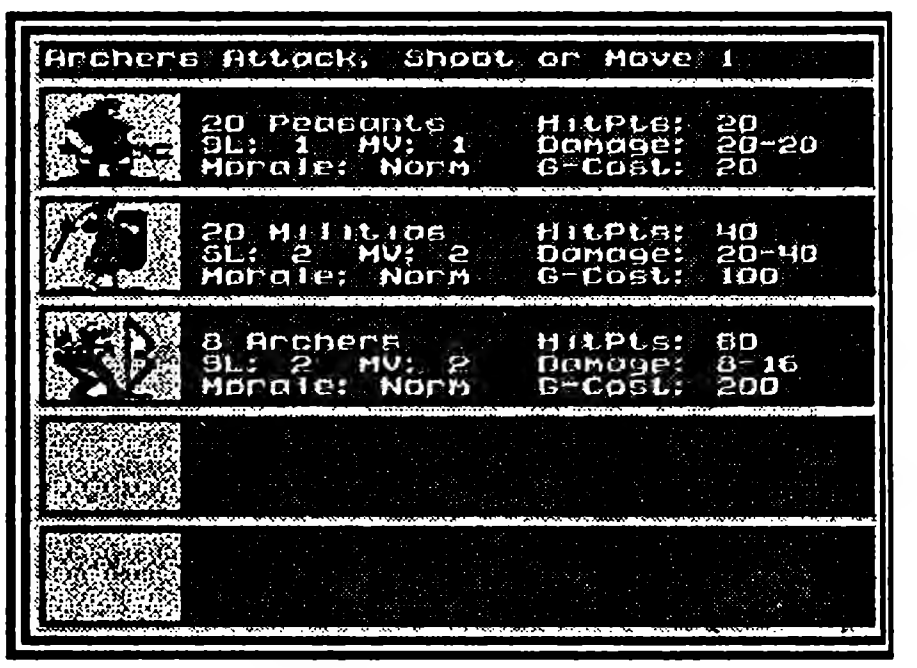
Castle Gate — ворота замка — позволяет мгновенно переместиться к воротам одного из замков, у которых вы побывали во время своих странствий. Если вы планируете использовать это заклинание, вы должны знать название замка.

Town gate — ворота города — то же самое, что и ворота замка, но переносит вас в один из городов, в котором вы уже побывали.

Instant Army — армия из воздуха — численность вашего войска увеличивается на несколько воинов случайно выбранного вида.

Raise Control — повышение контроля — в результате применения этого заклинания возрастает важный для вас показатель лидерства.

Войска



1: Militia (Ополчение)

Атака 1-2

Пункты жизни 2

Скорость 2

2: Archer (Лучники)

Это ваши базовые стрелковые войска. Именно обладание лучниками дает перевес в бою с примерно равным по силе соединением противника.

Атака 1-2, атака на расстоянии1-3

Пункты жизни 10

Скорость 2

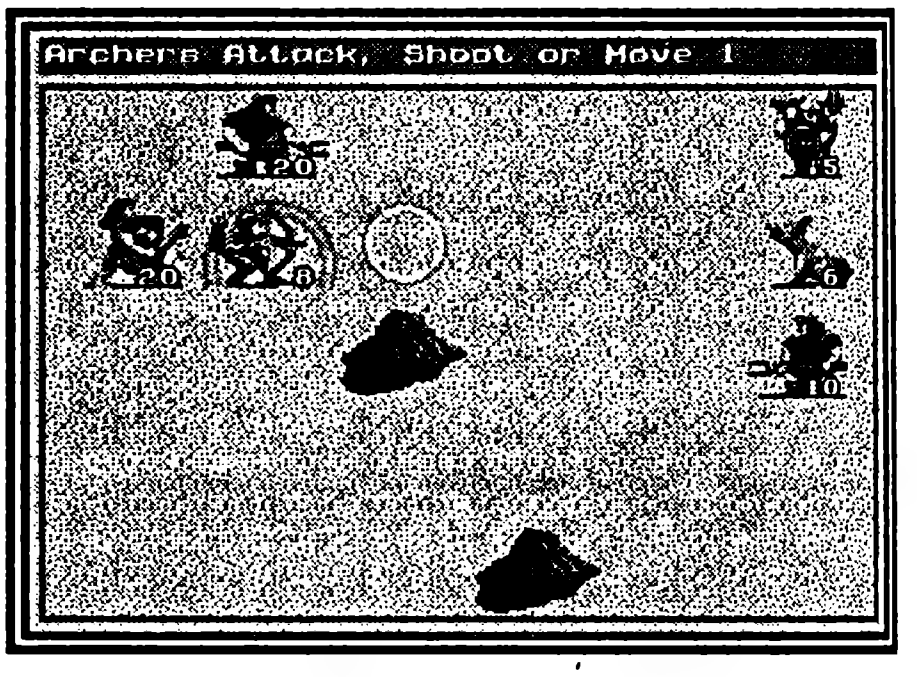
3: Pikemen (Копейщики)

Это самые сильные из войск, которые вы можете нанять в замке в начале игры.

Атáка 2-4

Пункты жизни 10

Скорость 2



4: Peasants (Крестьяне)

Крестьяне — очень слабые войска. Правда, вы можете нанимать их в огромных количествах, но пять драконов легко испепеляют 3000 крестьян. О столкновении с привидениями, пополняющими свои ряды за счет убитых, даже думать не хочется.

Атака 1

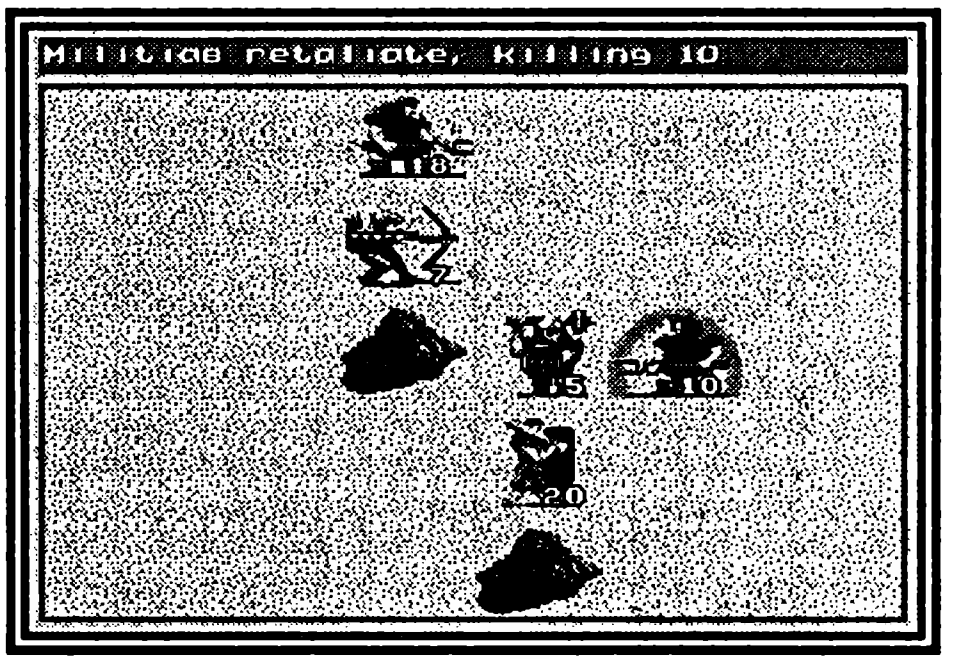
Пункты жизни 1

Скорость 1

5: Sprites (Феи)

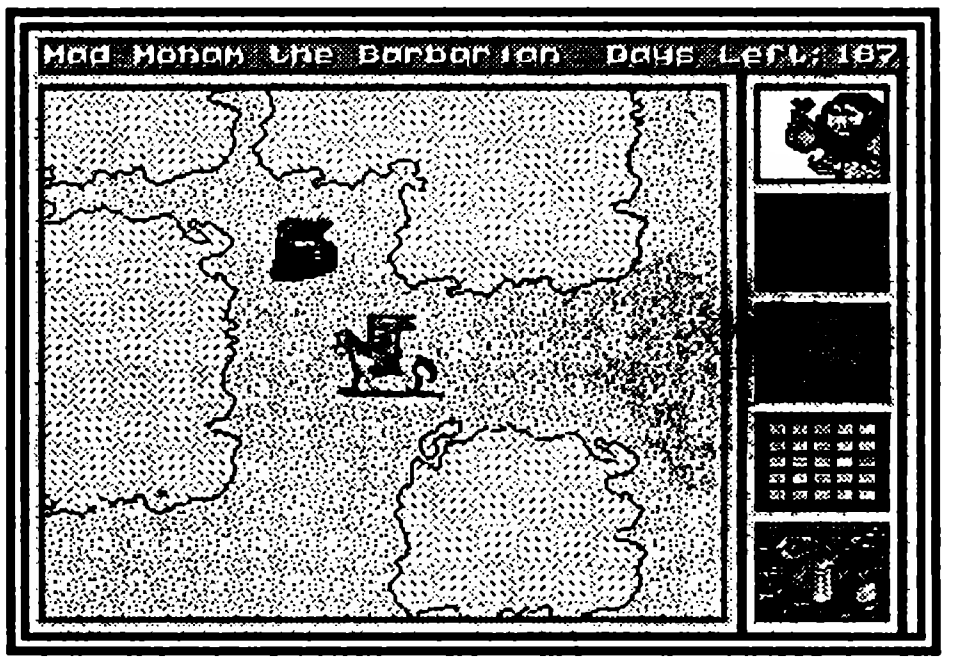
Феи достаточно слабые войска, их главное преимущество — способность летать.

Атака 1-2
Пункты жизни 1
Скорость: полет
6: Nomads (Кочевники)
Атака 2-4
Пункты жизни 15
Скорость 2
7: Ghosts (Привидения)



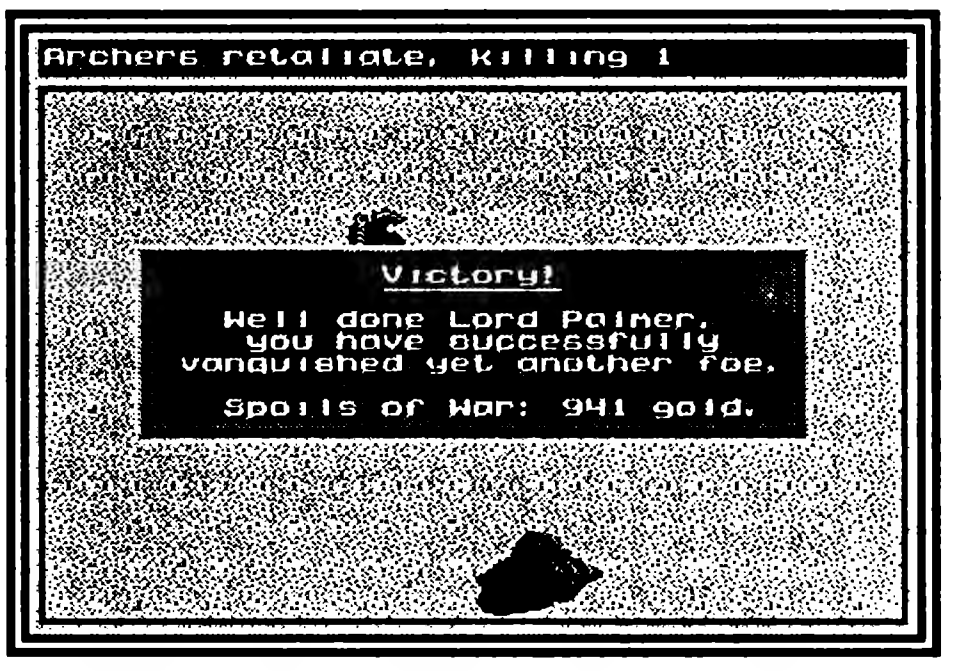
Столкновение с привидениями всегда большая опасность. Стреляйте по ним, пока они не приблизились, а потом атакуйте отрядом из бойцов с наибольшим количеством пунктов жизни. Остальных отводите как можно дальше. Главное преимущество привидений — способность превращать каждого убитого в нового призрака. Если эти страшные существа сражаются на вашей стороне, будьте осторожны, как только их станет достаточно много, они взбунтуются.

Атака 3-4
Пункты жизни 10
Скорость 3
8: Gnomes (Гномы)
Атака 1-3
Пункты жизни 5
Скорость 1
9: Orcs (Орки)



Орки — войска, которые улучшат стрелковую мощь вашего отряда, если вы включите их наряду с обыкновенными лучниками.

Атака 2-3, атака на расстоянии 1-2
Пункты жизни 5
Скорость 2
10: Elves (Эльфы)
Эльфы — лучшие лучники в игре.
Атака 1-2, атака на расстоянии 2-4
Пункты жизни 10
Скорость 3
11: Wolves (Волки)
Главное достоинство волков — скорость. Они серьезная поддержка в начале игры.
Атака 1-3
Пункты жизни 3
Скорость 3
12: Skeletons (Скелеты)
Атака 1-2
Пункты жизни 2
Скорость 3



13: Zombies (Зомби)

Зомби — надежные бойцы, но из-за низкой скорости они часто не успевают вступить в бой.

Атака 2

Пункты жизни 5

Скорость 1

14: Dwarves (Карлики)

Вопреки угрожающему виду, карлик не очень сильно атакует, но убить его совсем не просто.

Атака 2-4

Пункты жизни 20

Скорость 1

15: Ogres (Людоеды)

Сорок пунктов жизни уже повод не связываться с ними лишний раз.

Атака 3-5

Пункты жизни 40

Скорость 1

16: Trolls (Тролли)

Тролли не просто имеют пятьдесят пунктов жизни, но еще и умеют восстанавливать их в ходе сражения.

Атака 2-5

Пункты жизни 50

Скорость 1

17: Barbarians (Варвары)

Атака 1-6

Пункты жизни 40

Скорость 3

18: Giants (Великаны)

Вы не сможете нанять этих замечательных бойцов, пока не доберетесь до четвертого континента, Сахарии.

Атака: 10-20, бросок скалой 5-10

Пункты жизни 60

Скорость 3

19: Archmages (Архимаги)

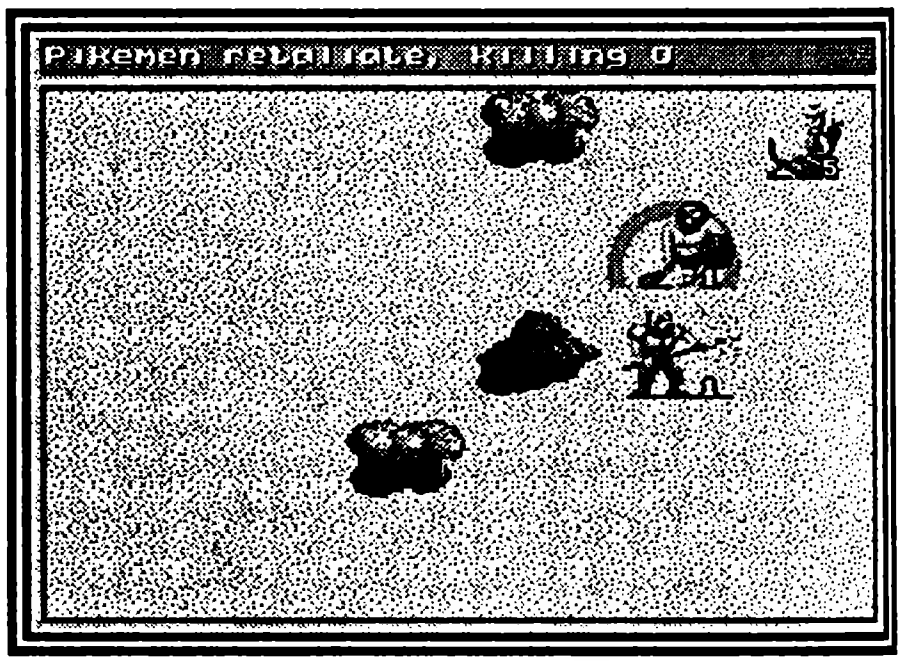
Архимаги телепортируются в любой конец карты, выпускают два огненных шара за битву и очень дорого стоят.

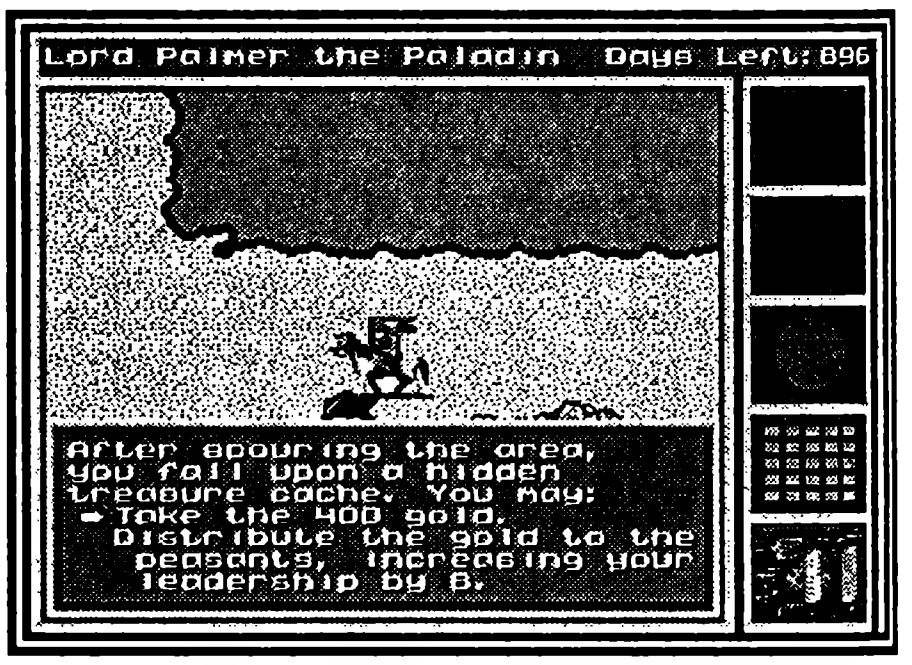
Атака 2-3, атака на расстоянии 50+

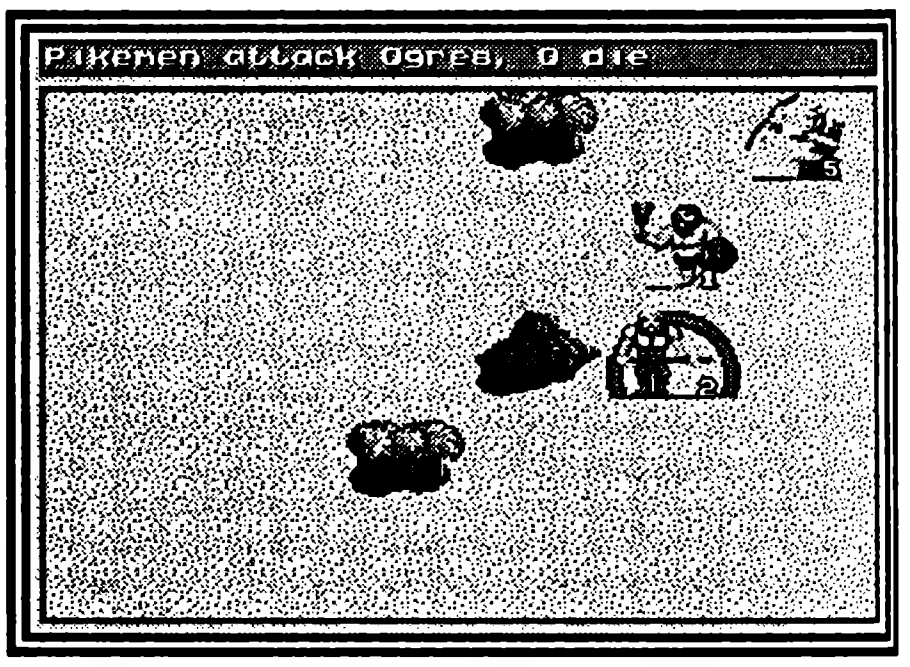
Пункты жизни 25

Скорость полет+1

20: Druids (друиды)







Друиды трижды бьют на расстоянии, но не могут летать.

Атака 2-3, атака на расстоянии 45+

Пункты жизни 25

Скорость 2

21: Vampires (Вампиры)

Вампиры воскресают, напившись крови врага.

Атака 3-6

Пункты жизни 30

Скорость: полет + 1

22: Cavalry (Кавалерия)

Как только победите двух злодеев, поспешите в замок Маркуса. На этом этапе игры конница окажет вам сереьезную поддержку.

Атака 3-5

Пункты жизни 20

Скорость 4

23:Demons (Демоны)

Удивительная по своей силе способность: некоторые удары демонов уничтожают сразу половину отряда противника, независимо от жизненных пунктов бойцов.

Атака 5-7

Пункты жизни 50

Скорость: полет +1

24: Knights (Рыцари)

Самые сильные войска, которые вам может предложить король Маркус.

Атака 6-10

Пункты жизни 35

Скорость 1

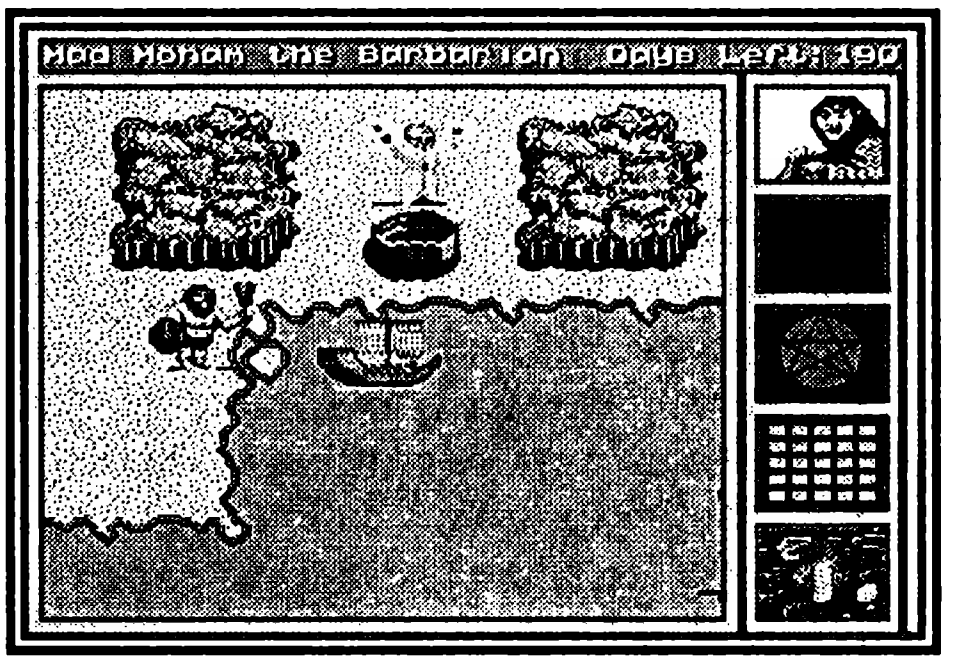
25:Dragons (Драконы)

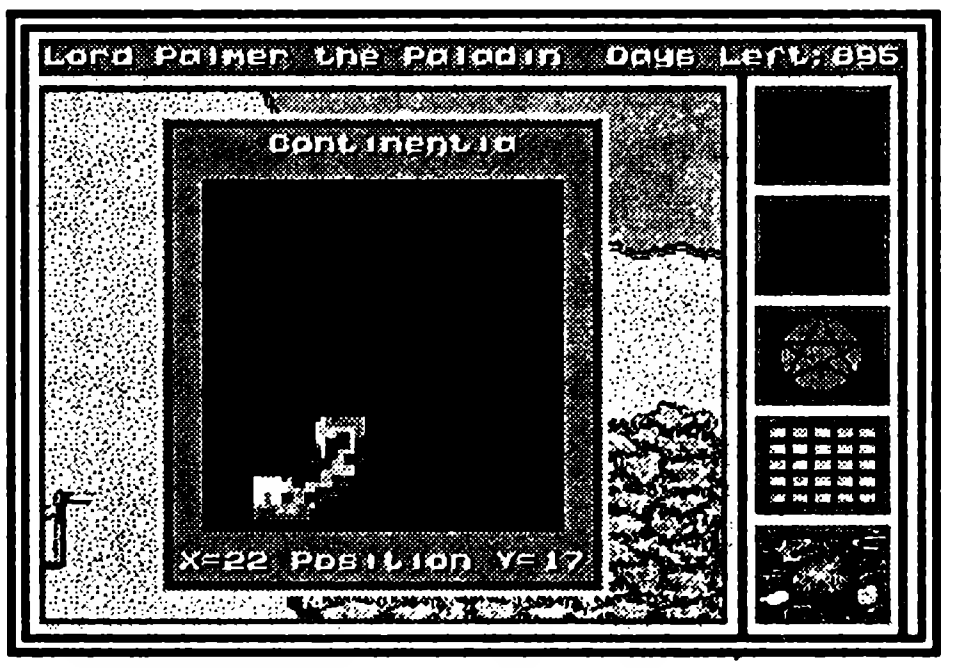
Самые сильные чудовища во всей игре

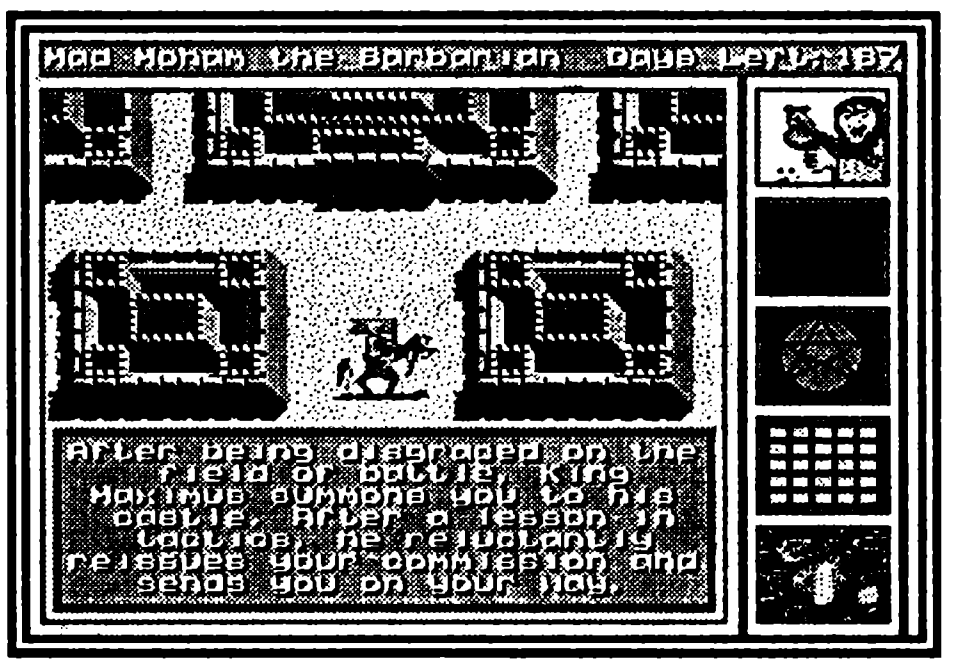
Атака 25-50

Пункты жизни 200

Скорость: полет +1







Артефакты

На каждом из четырех континентов находится несколько важных артефактов. Находя их, вы не только открываете окно в правом нижнем углу, но и улучшаете показатели героя.

Amulet of Augmentation (Амулет Увеличения):

Амулет увеличивает магическую мощь обладателя.

Anchor of Admiralty (Якорь Адмиралтейства):

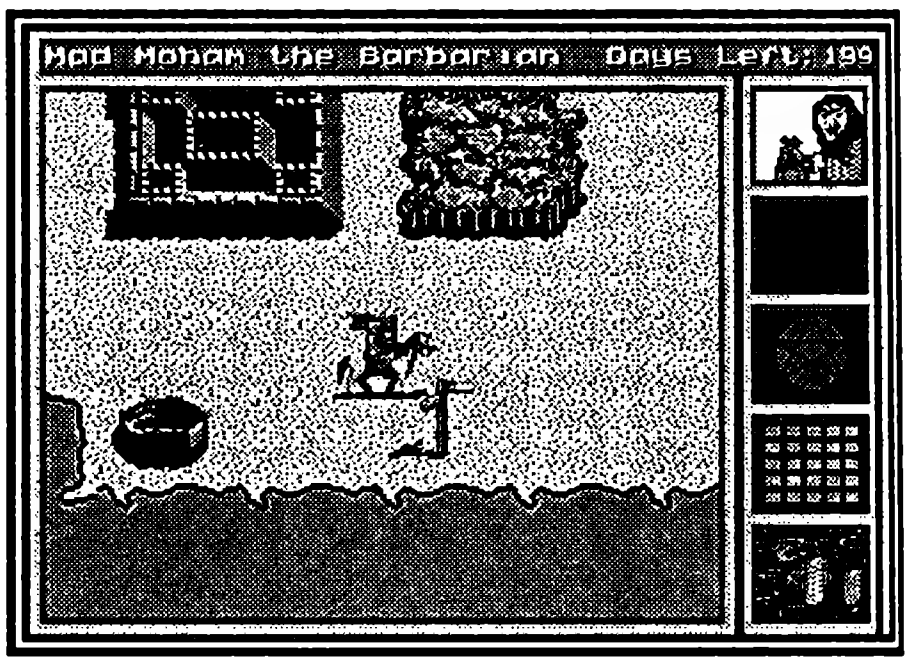
Цена найма корабля падает с 500 до 100 монет.

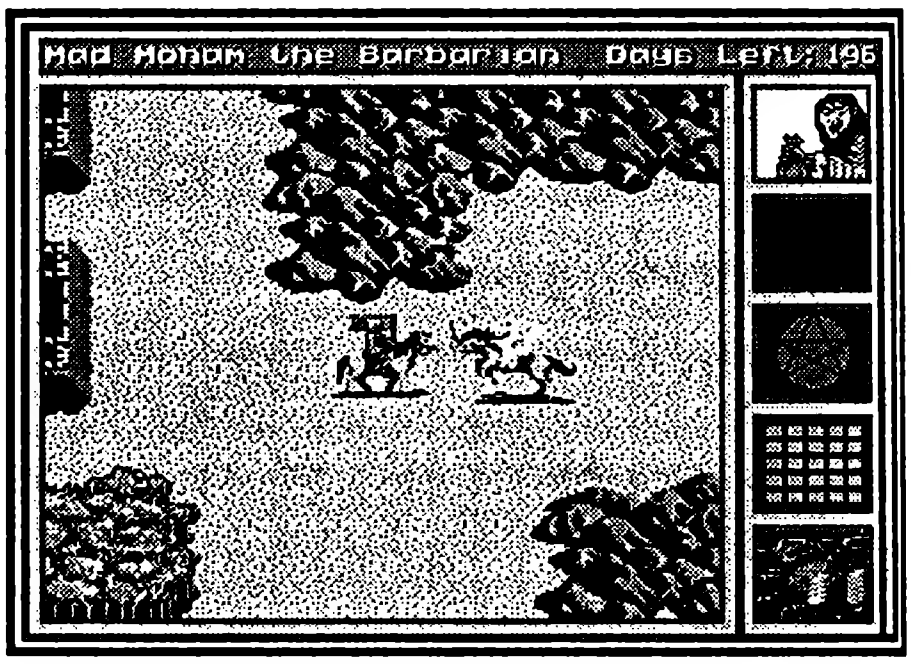
Articles of Nobility (Законы Благородства):
Король увеличивает ваш еженедельный доход.
Book of Necros (Книга Мертвых):
Книга Мертвых увеличивает число заклинаний, которые вы можете запомнить.
Crown of Command (Корона Управления):
Корона удваивает ваши показатели лидера и позволяет вам нанимать вдвое большие армии.
Ring of Heroism (Кольцо Героизма):
Как и корона, кольцо увеличивает вашу способность к управлению большими отрядами.

- Shield of Protection (Щит Защиты):
  Увеличивает количество жизненных пунктов ваших войск.
  Sword of Prowess (Меч Доблести):
  Атака ваших войск заметно возрастает.

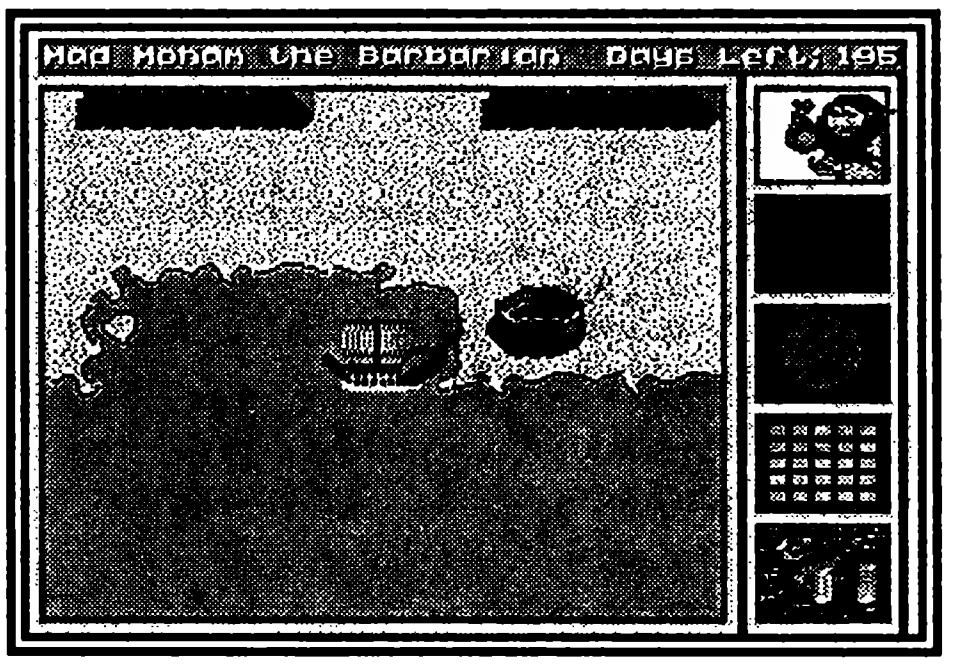
Враги

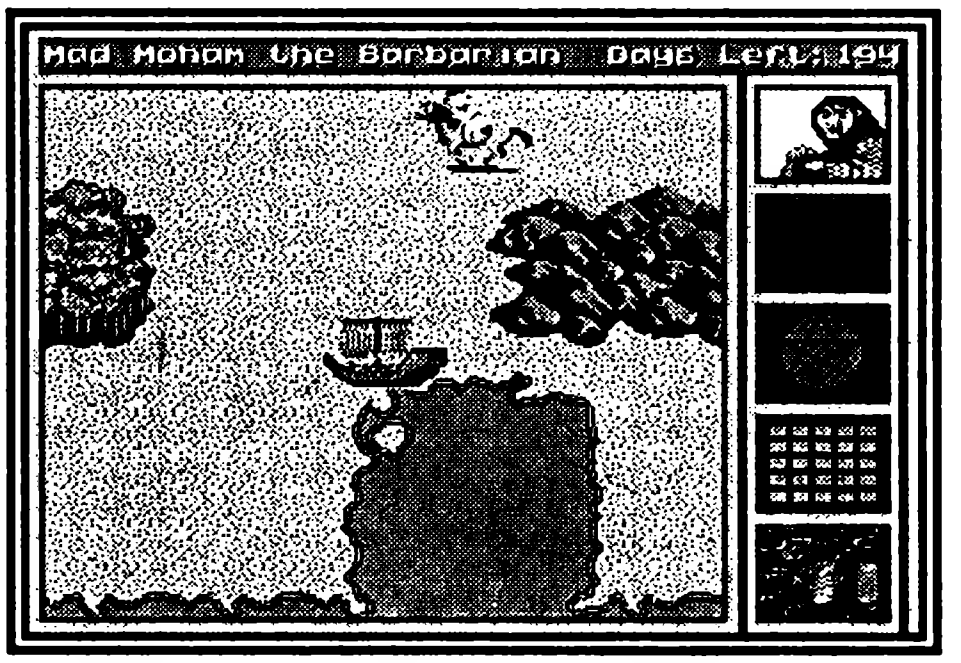
1: Murray the Miser (Скряга Мюррей)
Специализация: нет
Стоимость: 5000
Континент: Continentia
Гарнизон:
28 волков
39 ополчения
68 крестьян
59 крестьян
83 крестьян
2: Hack the Rogue (Мошенник Рубака)
Специализация: The Spitter
Стоимость: 6000
Континент: Continentia
Гарнизон:
35 ополчения
34 ополчения
14 кочевников
101 крестьянин
79 крестьян
3: Princess Aimoila (Принцесса Аймойла)
Специализация: Lady Deciet
Стоимость: 7000
Континент: Continentia
Гарнизон:
50 фей



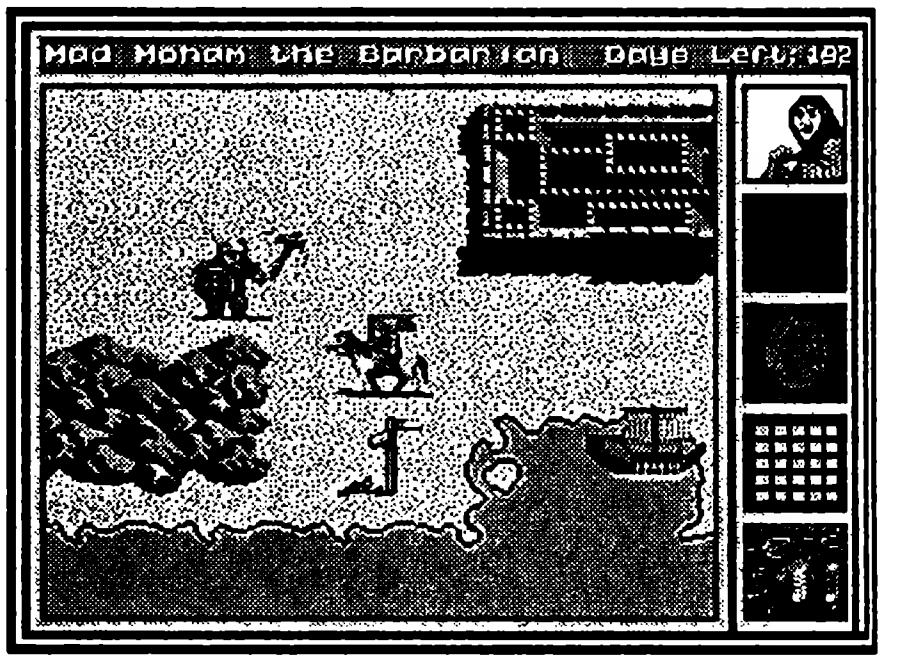


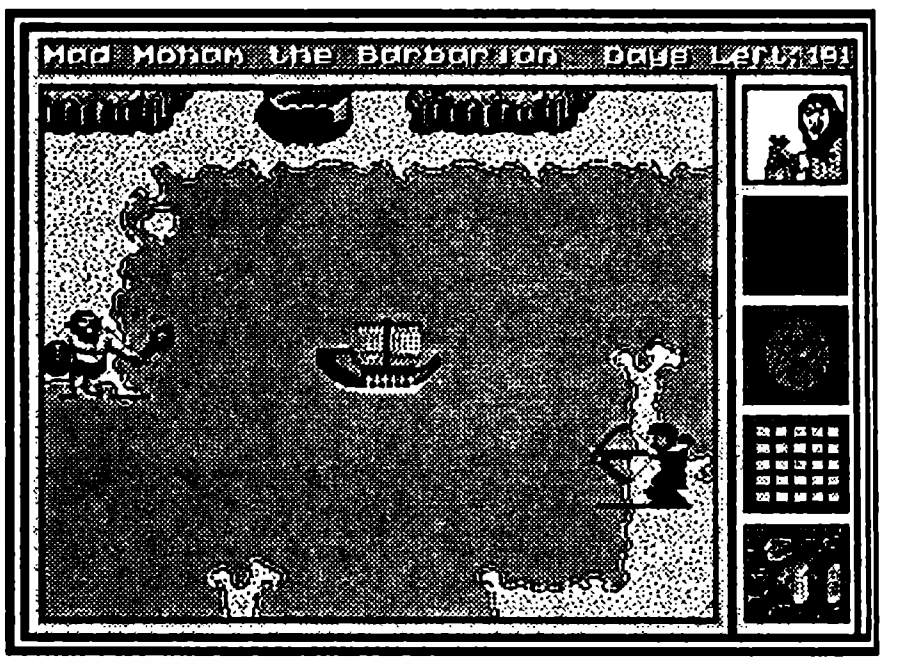
74 фей
20 скелетов
22 зомби
6 людоедов.
4: Baron Johnno Makahl (Барон Джонно Макал)
Специализация: Johnno
Стоимость: 8000
Континент: Continentia
Гарнизон:
23 орка
17 лучников
5 троллей
14 карликов
36 волков
5: Dread Pirate Rob (Ужасный Пират Роб)
Специализация: Terror of the sea (Гроза Морей)
Стоимость : 9000
Континент : Continentia
Гарнизон:
69 ополчения
62 ополчения
16 лучников
13 эльфов
5 варваров
6: Caneghor the mystic (Канегор-мистик)
Специализация: The majestic sage (Чудесный мудрец)
Стоимость: 10000
Континент: Continentia
Гарнизон:
13 привидений
267 фей
10 рыцарей
6 архимагов
7 архимагов
7: Sir Moradon the Cruel (Сэр Морадон Жестокий)
Специализация: нет
Стоимость: 12000
Континент: Forestria
Гарнизон:
29 лучников
21 копейщик
115 ополчения



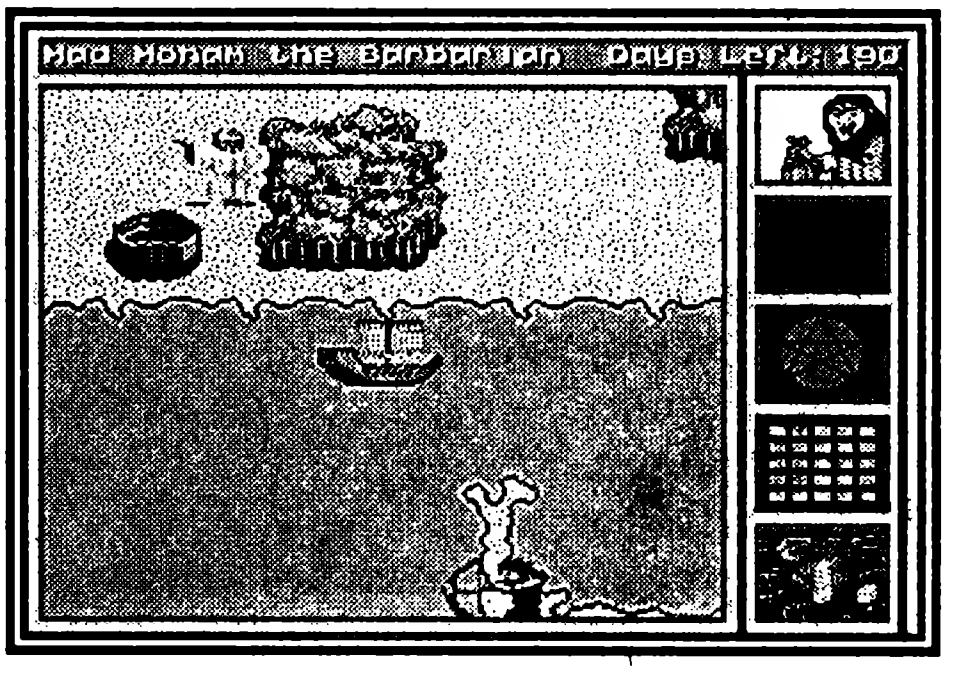


18 кавалерии
16 рыцарей
8: Prince Barrowpine (Принц Могильная Сосна)
Специализация: The Elf lord (Повелитель Эльфов)
Стоимость: 14000
Континент: Forestria
Гарнизон:
33 архимага
13 друидов
313 фей
35 копейщиков
30 эльфов
9: Bargash Eyesore (Баргаш Яростный Глаз)
Специализация: Старый Циклоп
Стоимость: 16000
Континент: Forestria
Гарнизон:
20 людоедов
15 троллей
7 великанов
94 волка
160 орков
10: Rinaldus Drybone (Ринальдус Сухая Кость)
Специализация: Повелитель Мертвых
Стоимость: 18000
Континент: Forestria
Гарнизон:
112 зомби
520 скелетов
33 привидения
14 вампиров
8 демонов
11: Ragface (Рваное Лицо)
Специализация: нет
Стоимость: 20000
Континент: Archipella
Гарнизон:
222 зомби
645 скелетов
53 привидений
31 вампир
10 демонов

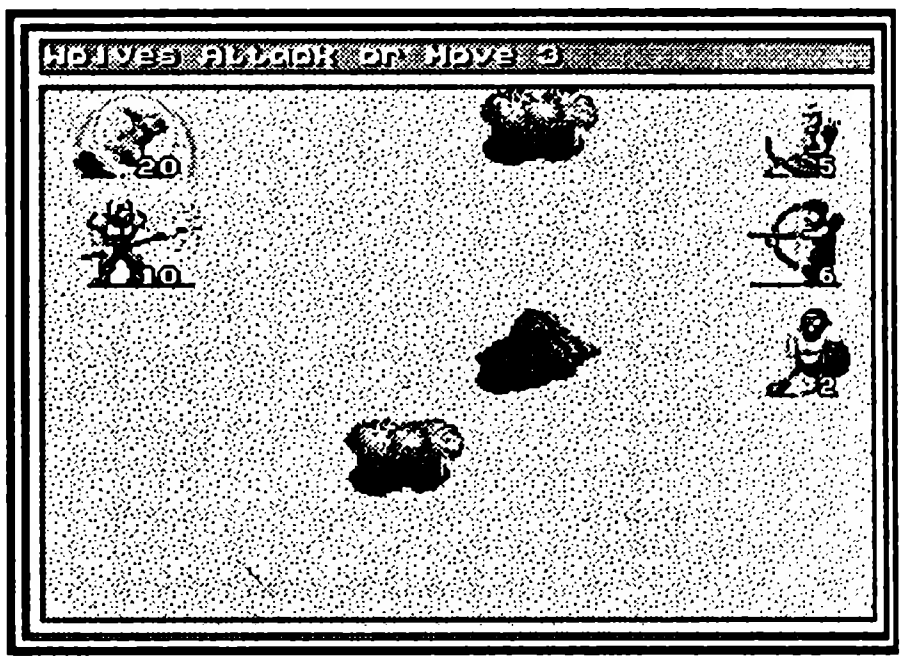




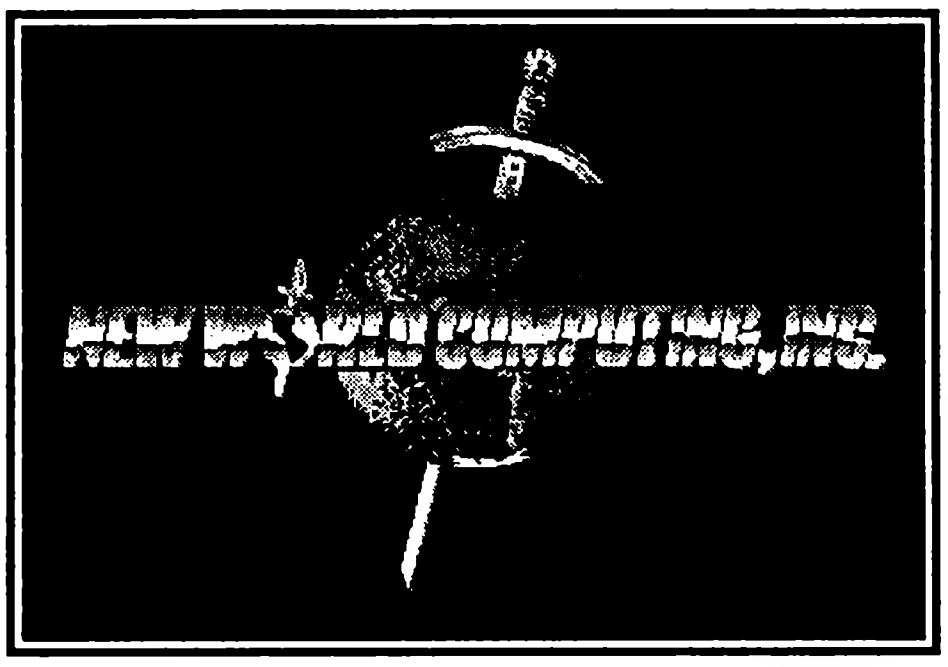
12: Mahk Bellowspeak (Мак Бычий Рев)
Специализация: Bruiser (Борец)
Стоимость: 25000
Континент: Archipella
Гарнизон:
8 драконов
32 великана
30 людоедов
219 орков
218 гномов
13: Auric Whiteskin (Бледнолицый Аурик)
Специализация: The Barbarian (Варвар)
Стоимость: 30000
Континент: Archipella
Гарнизон:
45 варваров
23 великана
321 гном
107 кочевников
763 крестьянина
14: Czar Nikolai the Mad (Царь Николай Безумный)
Специализация: The mad Czar (Безумный Царь)
Стоимость: 35000
Континент: Archipella
Гарнизон:
110 копейщиков
46 лучников
85 кавалерии
64 рыцарей
6 драконов
15: Magus Deathspell (Магус Заклятье Смерти)
Специализация: нет
Стоимость: 40000
Континент: Saharia
Гарнизон:
60 вампиров
107 архимагов
33 демона
544 гнома
5183 крестьянина
16: Urthrax Killspite (Урсаркс Смертельная Злоба)



Специализация: The Demon King (Король Демонов)
Стоимость: 45000
Континент: Saharia
Гарнизон:
13 драконов
217 кавалерии
54 демона
261 рыцарь
62 архимага



17: Arech Dragonbreath (Ареч Дыхание Дракона)
Специализация: Mastermind (Телепат)
Стоимость: 50000
Континент: Saharia
Гарнизон:
25 драконов
26 драконов
102 дракона
105 демонов
107 вампиров



LEMMINGS 2: THE TRIBES

ЛЕММИНГИ 2: ПЛЕМЕНА

Psygnosis LTD • Количество игроков 1 • Логическая
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Lemings компании Psygnosis — одна из самых популярных логических игр, версии которой есть на всех мыслимых игровых платформах, не исключая, конечно, и нашу любимую MegaDrive. Миллионы геймеров во всем мире, многие из которых не являлись профессионалами в биологии, узнали о леммингах все, что только можно знать. Вообще-то, на самом деле это небольшие зверьки, склонные к суициду — они просто обожают кончать жизнь массовым самоубийством. А в игровой саге вам нужно спасать этих глупых зверьков. Создатели игровой серии наделили леммингов способностями, которые не снились их реальным прототипам — они разве что не кочегары и не плотники. Вторая часть игры отличается безумным количеством уровней, возросшим чуть ли на порядок числом профессий, которые освоили лемминги. Разумеется, играть стало еще интересней.

Итак, лемминги снова попали в неприятную ситуацию и только их древний талисман и невероятное мастерство помогут им уцелеть в этой продолжительной саге Леммингов. Вам придется пройти Нагорье Леммингов, Космос Леммингов, Пляж Леммингов, Цирк Леммингов и многие другие уровни, чтобы сохранить их остров.

Меню

Map — Карта. Выберите этот пункт для выбора одного из двенадцати уровней и начинайте игру.

Уровни:

1. Beach — Пляж.
2. Outdoor — Наружный.
3. Egyptian — Египетский.
4. Medieval — Средневековый.
5. Classic — Классический.
6. Circus — Цирк.
7. Highland — Высокогорный.
8. Polar — Полярный.
9. Space — Космический.
10. Cave — Пещерный
11. Shadow — Теневой.
12. Sport — Спортивный.

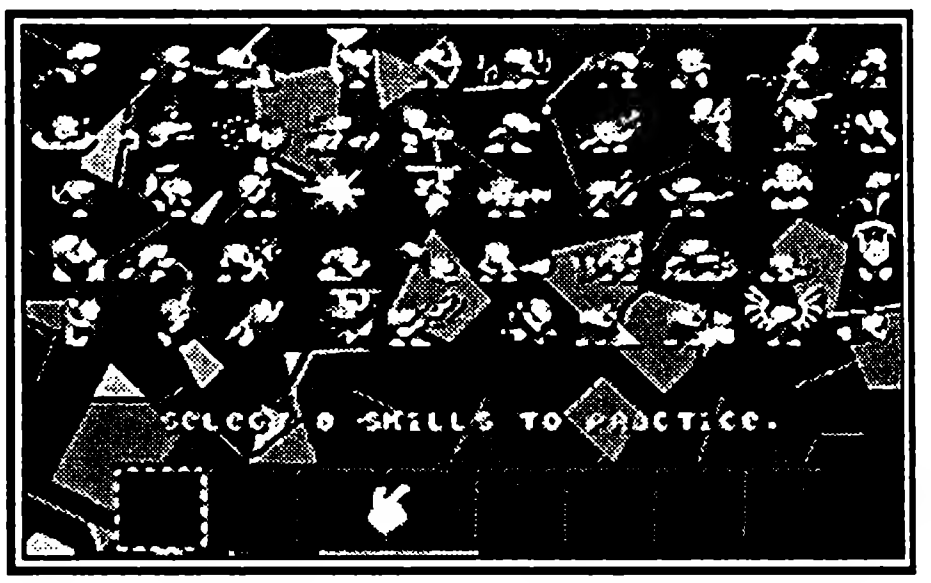
Каждый уровень включает в себя еще десять подуровней.

Play — Игра. Игра начинается с первого уровня, с Пляжа.

Practice — Практика. Вам предоставляется возможность попрактиковаться с возможностями и способностями Леммингов. Выберите в командную строку наиболее непонятных Леммингов и посмотрите, что они могут делать на одном из четырех уровней.

Passwords — Пароли. Ввод паролей для доступа на любые уровни и подуровни.

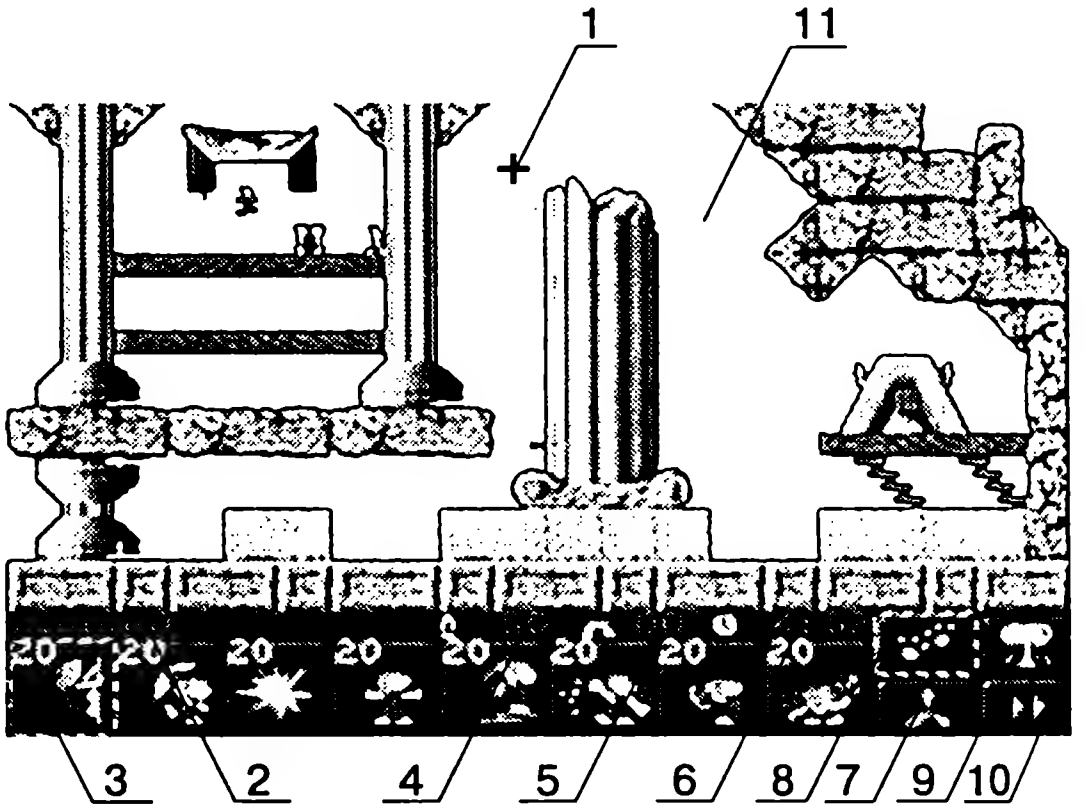
Управление в меню происходит посредством передвижения курсора с помощью стрелок, выбор кнопкой «A».



Управление в игре

Start — пауза
«C», «C» — вентилятор
«B», «B» — ускорение, либо «Z»
←↑→↓ — управление курсором
«X», «Y» — выбор приказа, либо подвести курсор и нажать «A»
«C» — выбор Лемминга
«A» — исполнение приказа

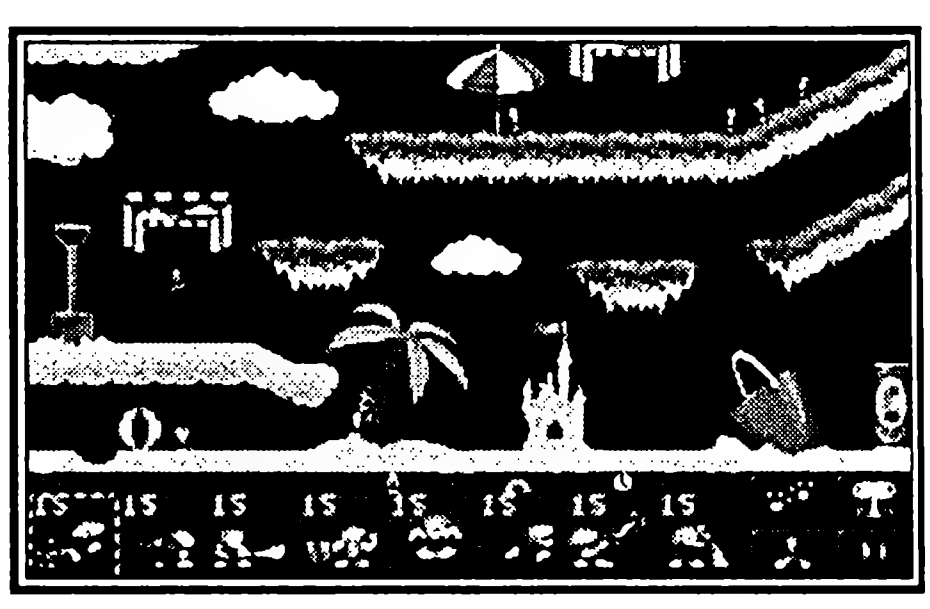
Экран



1. Курсор
2. Описание приказа
3. Название приказа
4. Количество Леммингов
5. Количество Леммингов, попавших в дом
6. Время
7. Вентилятор
8. Пауза
9. Уничтожение всех Леммингов
10. Ускорение
11. Рабочий экран

Тактика прохождения игры

Ваша задача состоит в том, чтобы провести всех Леммингов в домик и желательно без потерь. Практически на каждом уровне домик Леммингов отличается от остальных. Поэтому придется еще поломать голову над его поиском.

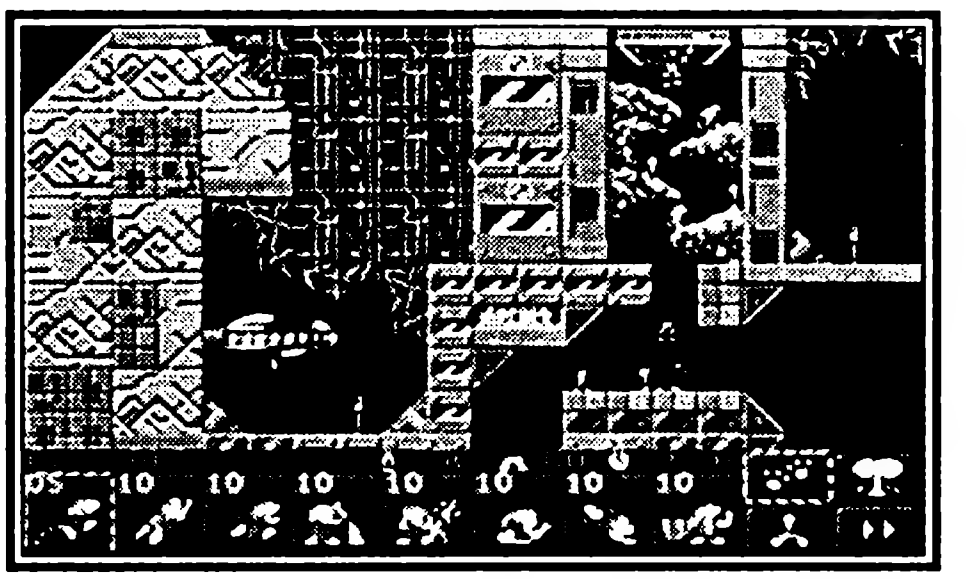


Для начала потренируйтесь на практическом уровне и изучите все приказы. На старте нажмите паузу и посмотрите, где находится домик, в который нужно прийти Леммингам. Наметьте маршрут — и вперед.

Приказы можно выбирать в паузе.

Изначально, когда Лемминги выскакивают из окна, они умеют только ходить от заграждения к заграждению взад-вперед, не останавливаясь ни перед какими ямами и дырами. Если Лемминги попали в яму, то без вашей помощи им оттуда не вылезти. Поймайте одного Лемминга и прикажите ему высыпать кучу песка у одной из стенок ямы. Высыпав кучу песка, он даст ход всем своим братьям по разуму. Если Лемминги стали падать в какую-нибудь дырку и исче-

зать за экраном, то можете считать, что их уже никогда не вернуть. Они умерли и никогда к вам не вернутся. Срочно стройте заграждение в виде стены, либо еще каким-нибудь способом не пускайте туда леммингов. Ямы с водой нужно засыпать песком, либо строить мосты и переправы, т. к. Лемминги не умеют плавать и тонут в любой луже. Практически в любой стене можно пробить проход, на это есть соответствующие приказы. Спускаясь с большой высоты, Лемминги разбиваются, поэтому вам вовремя нужно давать им приказ прыгать с парашютом, либо скользить по стене. Между большими обрывами можно строить мосты, высыпать песок, либо вить веревочные лестницы. В общем, все в таком вот стиле. Подумайте хорошенько перед тем, как дать тот или иной приказ. Изучите маршрут и действуйте очень четко, согласно своему плану.

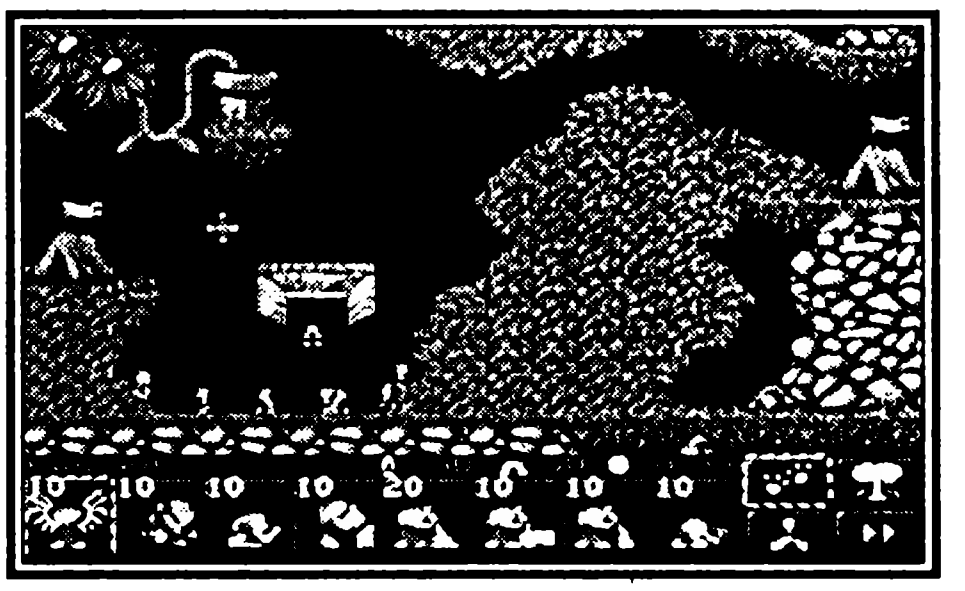


Названия и описание Леммингов

Archer — лучник. Стрела, выпущенная лучником, втыкается в стену и по ней можно залезть наверх.

Attractor — притягиватель. Этот тип дудит в дудку и все вокруг стоят и танцуют.

Ballooner — воздухоплаватель. Взлетает вверх на воздушном шаре и с помощью вентилятора летит.



Basher — копает руками прямо перед собой вбок.

Bazooker — с базукой в руках. Своей стрельбой делает очень большие дырки в стенах.

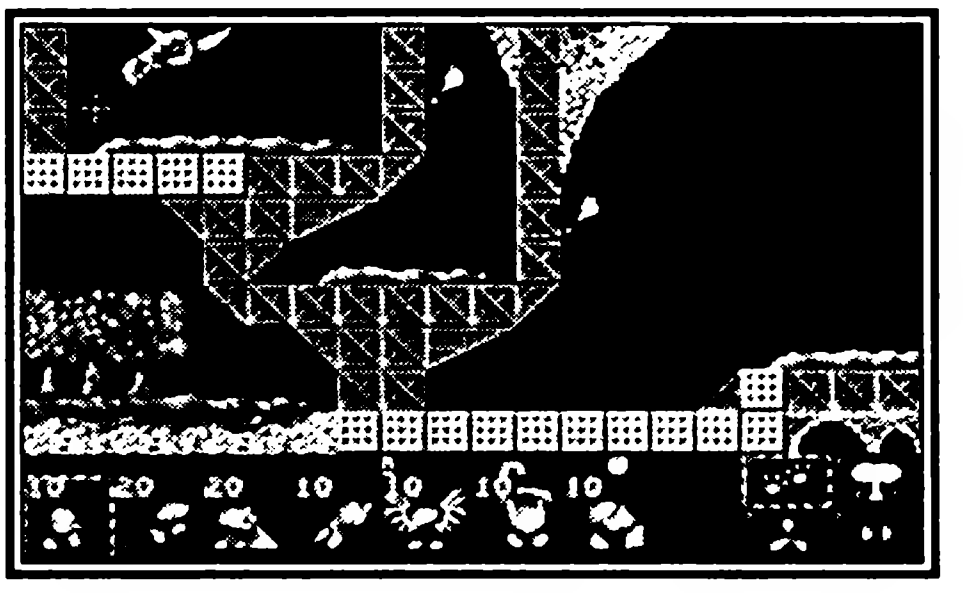
Bomber — подрывник. Взрывает бомбу и делает большую круглую дырку вокруг себя.

Builder — строитель. Строит мостик вверх и вбок под 35^0.

Climber — лазающий по стенам. Все время будет лазать по стенам.

Club Basher — дубиной роющий. Проделывает проход большой дубиной.

Digger — землекоп. Роет прямо под собой проход.



Diver — ныряющий. Ползающий под землей без прохода.

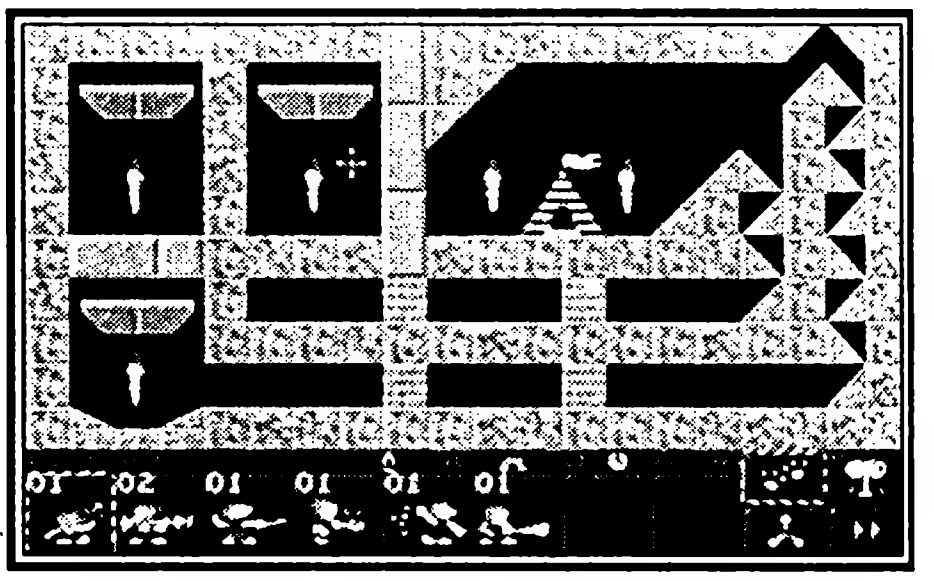
Exploder — взрыватель. Огромный взрыв через 5 секунд.

Fencer — проделывает перед собой проход палочкой.

Filler — насыпатель. Засыпает ямы с водой.

Flame Thrower — огнем палящий. Проделывает одну дырку в стене

Floater — при падении с высоты перед землей открывает зонтик и не разбивается.



Glue Pourer — наливатель клея. Из неровной поверхности делает непреодолимую преграду.

Hang Glider — медленно скользящий. Медленно опускается с большой высоты.

Hopper — прыгун. Все время будет прыгать.

Icarus Wings — крылатый летун. Взлетает на небольшую высоту и летит прямо до ближайшей стенки.

Jet Pack — реактивный упаковщик. Взлетает и летит с помощью вентилятора.

Jumper — прыгун. Перепрыгивает 2 — 3 шага.

Kayaker — при падении в воду надувает лодку, переплывает на другой берег и идет дальше.

Laser Blaster — делающий дырки бластером. Высоко над головой делает большую дырку.

Magic Carpet — волшебный ковер-самолет. Перелетает по воздуху на маленькое расстояние

Magno Boots — магнитные ботинки. Ходит по потолкам все время..

Miner — шахтер. Копает вниз под 35^0.

Mortar — стреляющий вверх и вбок из пушки. Огромные воронки после него.

Parashute — парашютист. При падении открывается парашют.

Planter — огородник. Сажает какое-то растение, по которому можно ходить.

Platformer — делающий платформу. Строит небольшой мост в сторону.

Pole Vaulter — прыгающий с шестом. Разбегается и прыгает с шестом далеко вверх и вперед.

Rock Climber — скалолаз. Ползет вверх по стенам.

Roller — роллер (на роликах). Быстро едет на роликах.

Roper — веревочник. Делает веревочную лестницу. Выбрать и указать, куда ставить лестницу.

Runner — бегун. Быстро бежит.

Sand Pourer — насыпатель песка. Засыпает ямы и насыпает кучу песка.

Scooper — копатель. Копает вниз под 45^0.

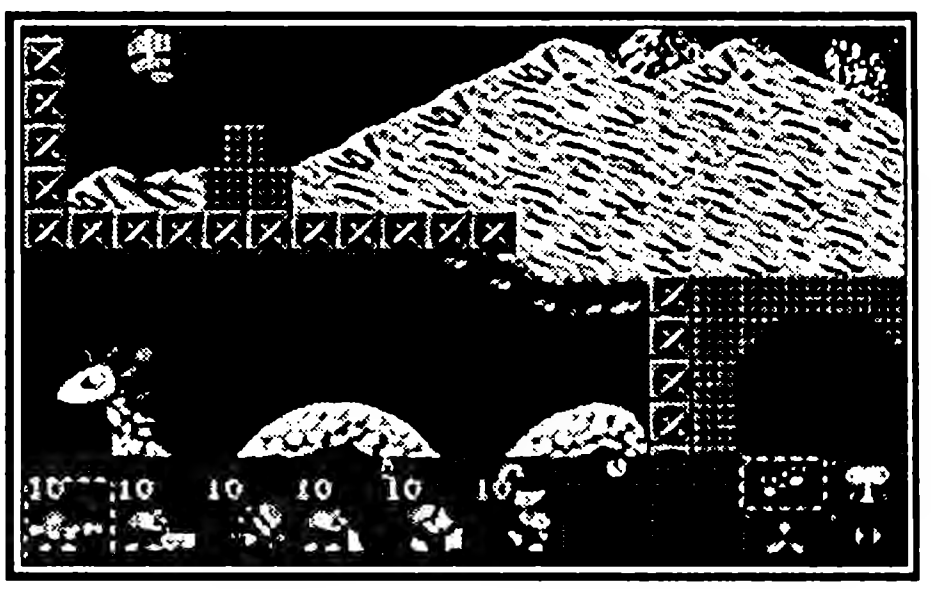
Shimmer — залезает на высоту собственного роста по перекладине.

Skater — скейтер. Быстро едет на скейте.

Slider — скользящий. Скользит вниз по отвесной стене.

Spearer — копьеметатель. Бросает копье, по которому можно залезть.

Stacker — строитель перегородки, через которую другим перейти не удается.



Stomper — прыгая, пробивает под собой дырку.

Super Lem — суперлемминг.

Surfer — серфер. Ездит по волнам.

Swimmer — пловец. Умеет плавать.

Thrower — бросальщик. Бросает липнущие комки.

Twister — закручивающийся. Закручивается и с помощью вентилятора делает проход.

LOST VIKINGS (THE)

ПОТЕРЯННЫЕ ВИКИНГИ

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Ваша история начинается с трех потерявшихся викингов, очнувшихся на борту межгалактического звездолета, и только с вашей помощью им удастся добраться до дома. Вы должны провести их по сложным лабиринтам этого космического аппарата и добраться до Томатора. Используйте скорость Эрика, вооружение Балеога и защитные способности Олафа, чтобы вернуть эти потерянные души в родную деревню.

Предыстория

Наступил День Охотника. Этот день все жители одной скандинавской деревни ждали целый год. В течение всего дня все мужчины деревни принимали участие в соревнованиях на проверку ловкости, охотничьего мастерства и храбрости, а вечером ожидался большой банкет в честь праздника. Выдался на редкость подходящий день для охоты. После всех соревнований в деревне, мужчины отправились на проверку своих охотничьих способностей. Ближе к вечеру, когда соревнования подошли к концу и протрубил рог, охотники стали собираться в деревне. Оказалось, что трое викингов еще не пришли, но их хорошо знала вся деревня. Эти трое вечно везде опаздывали. Поэтому решили начинать ужин без них.

Три неразлучных друга, Крепкий Олаф, Жестокий Балеог и Быстрый Эрик, возвращались с охоты домой и спорили о том, кто из них троих самый лучший охотник. За шумом спора они, конечно же, не услышали звук рога и подумали, что на торжественный ужин они и так не успели, а посему отправились домой спать.

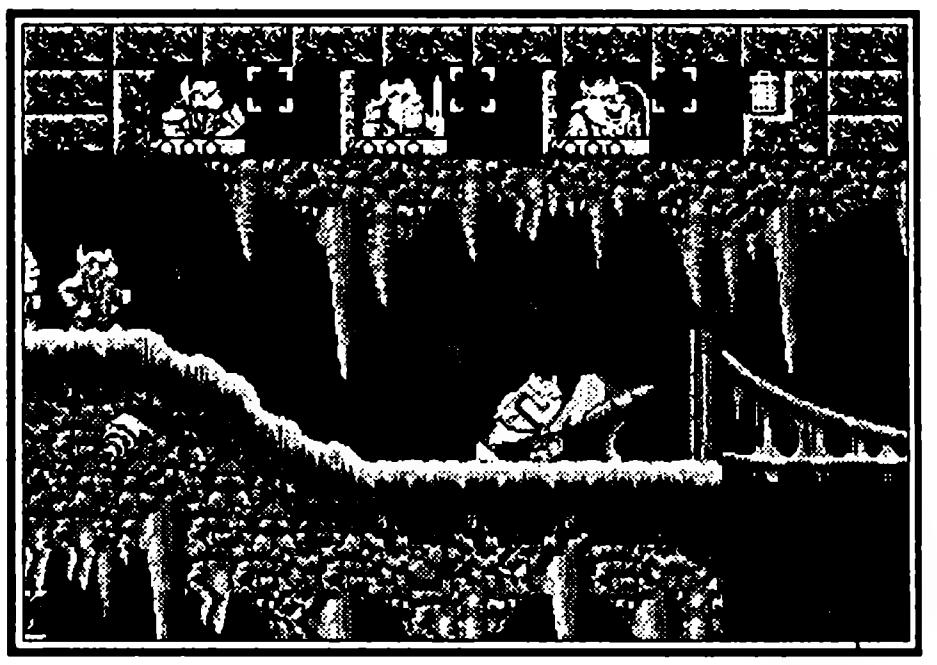
Тем временем злобный директор межгалактического зоопарка Томатор подлетал на своем звездолете к берегам Балтийского моря. Его компьютер выдал информацию о трех интересных особях на этой планете и директор возмечтал их получить любой ценой. Приземлившись неподалеку от деревни, злобный Томатор начал телепортировать новых экспонатов зоопарка к себе на корабль.

А наши герои уже разошлись по своим домам и легли спать. Эрик, самый быстрый из викингов, внезапно проснулся и обнаружил, что он взлетает. Несмотря на все его отчаянные попытки удержаться на земле, его тянуло и тянуло по воздуху к какому-то странному аппарату. Потом он потерял сознание...

Томатор, обрадовавшись своему приобретению, развернул космолет и направился домой. Но все прошло не так гладко, как хотел директор межгалактического зоопарка. Из-за того, что у викингов было с собой оружие, произошел небольшой сбой при телепортации и викинги оказались не под арестом в клетке, а в коридоре космического корабля.

Управление

✣ — движение
X — выбор викинга
Y — выбор вещи
Z — выбор викинга
Mode — переключение к вещам
БАЛЕОГ:
A — стрельба из лука
B — удар мечом
C — разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей
ОЛАФ:
A — щит вбок
B — щит вверх
C — разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей
ЭРИК:
A — удар рогатым шлемом
B — прыжок
C — разговоры, включение всевозможных кнопок и переключателей
Стрелки →, → — ускорение вправо
Стрелки ←, ← — ускорение влево



Прохождение

Имя: Эрик;
Кличка: Быстрый;
Возраст: 19 лет;
Вес:160 фунтов;
Специальность: Разведка, Забег на короткие и длинные дистанции;
Оснащение: Сапоги-Скороходы, Рогатый шлем «Каменная Голова»;
Хобби: Спринтерский бег, Скалолазание;
Любимые домашние животные: Гепард, Ягуар, Сокол;
Любимый праздник: День Сурка;
Девиз: «Лучше отбежать подальше от врага, чем лежать разрубленным на части».
Комментарии: Эрик самый быстрый и наиболее проворный из викингов, что делает его необходимой частью любой экспедиции. Он прирожденный тактический гений и легко сможет взять управление любым количеством людей. Однако он очень невнимателен и часто попадает впросак. Он легко уговаривается и постоянно изменяет свое мнение. У него очень мало терпения, чтобы выслушивать колкости и указания от его коллег. Но, несмотря на все недостатки, Эрик — ценный спутник в любом путешествии.
Профпригодность: Поскольку из оружия у него есть только лишь рогатый шлем, его можно использовать в качестве стенобитного орудия. Но не только стены может

разрушать Эрик, а также и живые препятствия. Скорость и любовь Эрика к быстрому бегу позволит вам использовать его в разведке. Также он высоко прыгает. Он очень остроумен и изобретателен.

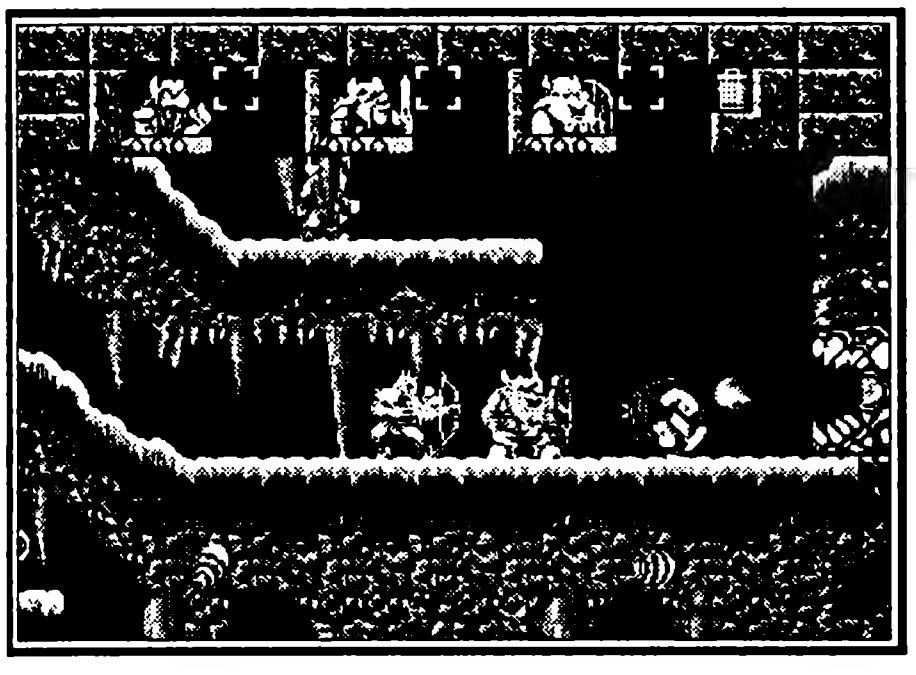
Недостатки: Эрик не имеет никакой защиты, кроме своих друзей, конечно же, что делает его очень уязвимым. У него постоянно болит голова из-за его стенобитных способностей. Но стоит ему лишь помотать головой, как боль рукой снимает почище анальгина.

Имя: Балеог;
Кличка: Жестокий;
Возраст: 25 лет;
Вес: 220 фунтов;
Специальность: Рукопашный бой, стрельба из лука, шинкование врагов в салат, игра в кости;
Оснащение: Нос, лук и стрелы, меч;
Хобби: Строительство зданий, хирургия, метание ножа, боулинг;
Любимый спиртной напиток: Фруктовый Пунш;
Жизненные цели: Мировое господство; Разгром лиги чемпионов по боулингу;
Любимый праздник: День Труда;
Девиз: Ура-ааа!;
Любимая гласная: «А»;
Любимая группа: «Aerosmith»;
Имущество: Новый Символьный Меч, длинное нижнее белье;

Комментарии: Безграничное самолюбие Балеога делает его практически недосягаемым к хорошей компании веселящихся викингов. Он очень замкнут и хитер, поэтому его часто можно застать за таким занятием, как затачивание меча, сидя в сторонке на камне, попутно продумывая стратегию захвата всего мира. Тем не менее, в зависимости от настроения, Балеог неплохой компаньон по игре в кости и военных походах, так как главные его интересы — это деньги и власть.

Профпригодность:

Балеог может очень лихо драться с мечом в руках. Так же четко он выпускает стрелы из своего лука. Иногда это просто необходимо, когда, например, нужно нажать на кнопку, а она находится в недосягаемости.

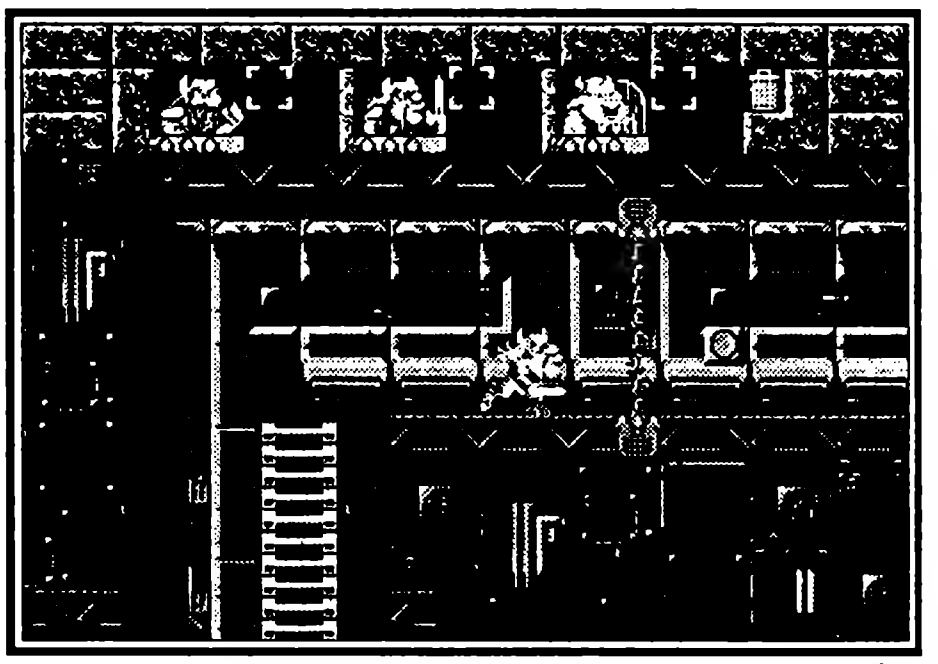


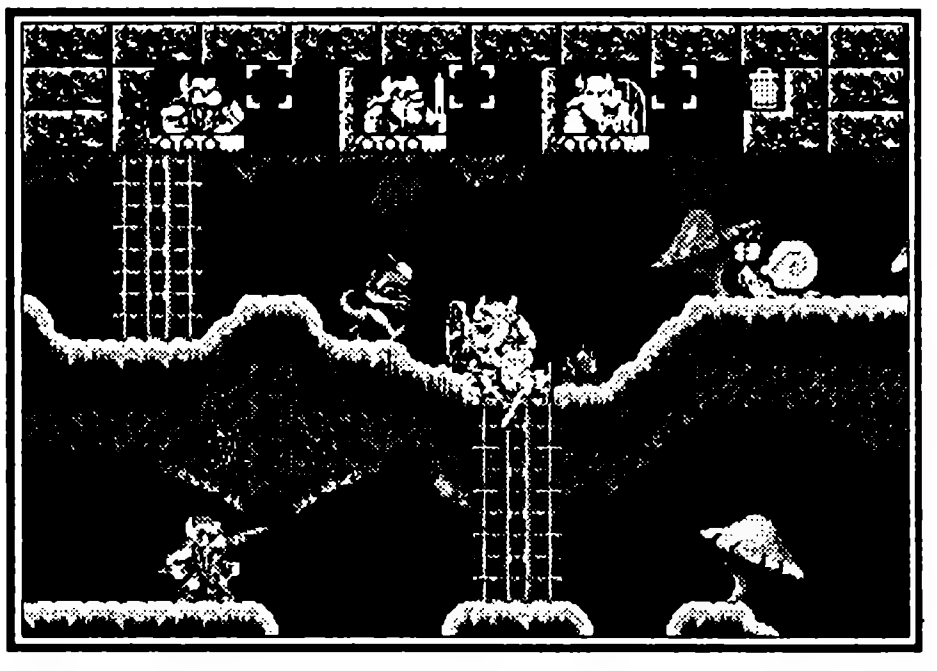
Недостатки:

Этот молодой человек еще не познал все тонкости защиты, поэтому ему приходится скрываться за щитом Олафа в течение всего боя.

Имя: Олаф;
Кличка: Крепкий;
Возраст: 23 года;
Вес: 320 фунтов;
Специальность: Офицер Министерства Обороны, Космонавт, приколист, грузчик;
Оснащение: Крепкий Щит, большой живот, глупый смех;

Хобби: Парапланеризм, прыжки без парашюта, танец Бугги;
Любимая еда: Мясной рулет, пончики в сахарной пудре;
Мечта: Быть борцом Сумо;





Любимые домашние животные: желтая резиновая утка по имени Элвис Пресли;
Любимый праздник: День Благодарения, Пасха;
Любимая пословица: «Жизнь — это большой банан. Надо быть очень внимательным, чтобы не поскользнуться и тогда донт ворри, би хэппи»;
Семейное положение: Женат, имеет двоих детей и собаку по кличке «Шашлык»;
Комментарии: Олаф очень вынослив и силен. Вы сможете на него рассчитывать в любой жизненной ситуации. Этот веселый викинг способен рассмешить даже царевну-несмеяну. С его страстью к приключениям может конкурировать лишь страсть к бабушкиным пирогам и печенью. Иногда с ним случается приступ смеха без причины, посему это становится немного утомительно в походе. Тем не менее, его неповоротливое присутствие всегда кстати в любом походе, а особенно в сражении.
Профпригодность:
Олаф использует свой щит для блокировки выстрелов врагов. Также он сможет затормозить неприятеля и удерживать его до подхода артиллерии. Олафа и его щит можно использовать как стремянку, чтобы забраться на недосягаемую высоту. С помощью все того же щита Олаф умеет парить над землей и прыгать с высоких строений.
Недостатки:
Вынужден ждать Балеога в бою, так как своего оружия не имеет. Его можно легко подкупить парой пирожков с повидлом и бутылкой лимонада.

Пара практических советов по прохождению

Играть придется сразу за трех викингов. Поэтому приготовьтесь и думать сразу за троих. Один бегает и разведывает, другой защищает, а третий сражается. Выберите разведчика и пробегите вперед. Узнав ситуацию, возвращайтесь назад и разрабатывайте план ведения боя.
По ходу игры вам встретятся знаки вопроса. Подойдите к нему и нажмите кнопку «С». Вы получите ценную информацию о ваших дальнейших действиях. Также вам будет помогать один смешной гуманоид. Как только встретите его, обязательно поговорите с ним. Еще вы найдете немало полезных вещей, таких, как бомбы, еда, ключи к дверям и так далее. Не торопитесь с принятием решения, обдумайте все

тщательно, все взвесьте и только тогда действуйте. Иногда полезно отправлять в разведку Олафа, так как если кого-то убьют, то смело можно начинать уровень сначала. К выходу должны прийти все трое викингов! Передавать вещи можно только стоящему рядом викингу.

Далее следует перевод вспомогательных сообщений. Если вы потерялись и не можете понять, о чем идет речь, то обратите внимание на то, какие кнопки следует нажимать. Дальше, методом научного тыка, перепробуйте все варианты и постарайтесь не паниковать, потому как можно начать уровень сначала и следовать четким указаниям ваших помощников.

Сообщения в игре

Эрик: Мое имя Быстрый Эрик. Я могу бегать как ветер и прыгать с высоких хижин, потому как я просто обязан это делать...

Жена Эрика: Хорошего тебе дня, дорогой

Олаф: Я — Олаф Крепкий. Я всех защищу своим щитом.

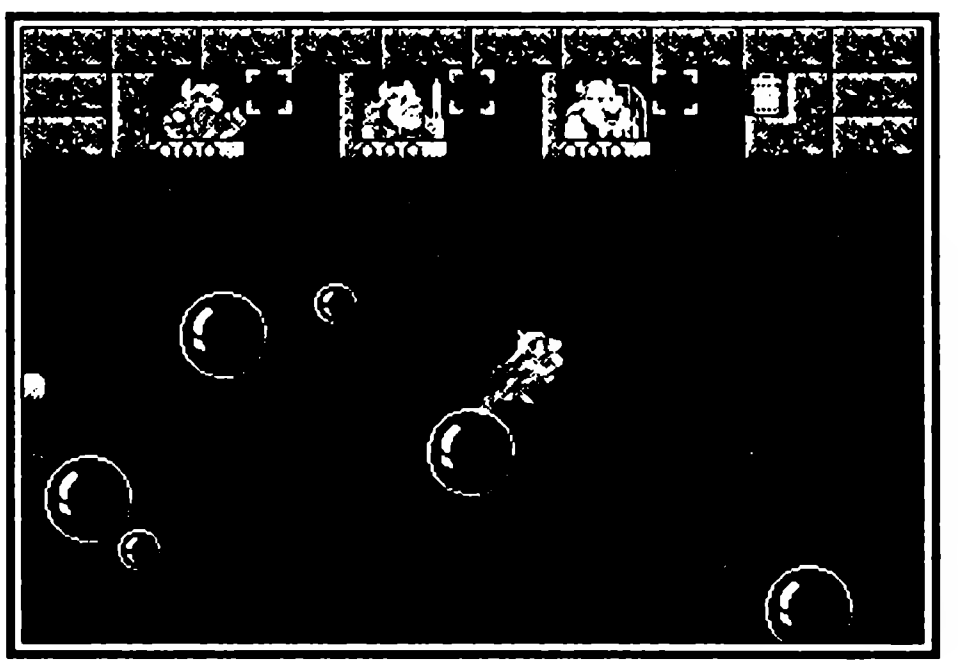
Балеог: Я — Балеог Жестокий. Я самый жестокий викинг на земле. Никто не сможет победить меня.

Эрик: Еще один успешный день охоты. Жизнь хороша. Я надеюсь, что никогда не покину свою любимую деревню.

Жена Эрика: Мой герой!

Позже, той же ночью...

Томатор похищает викингов.



Уровень 1

Эрик: Ух, парни! У меня по всему этому плохое предчувствие.

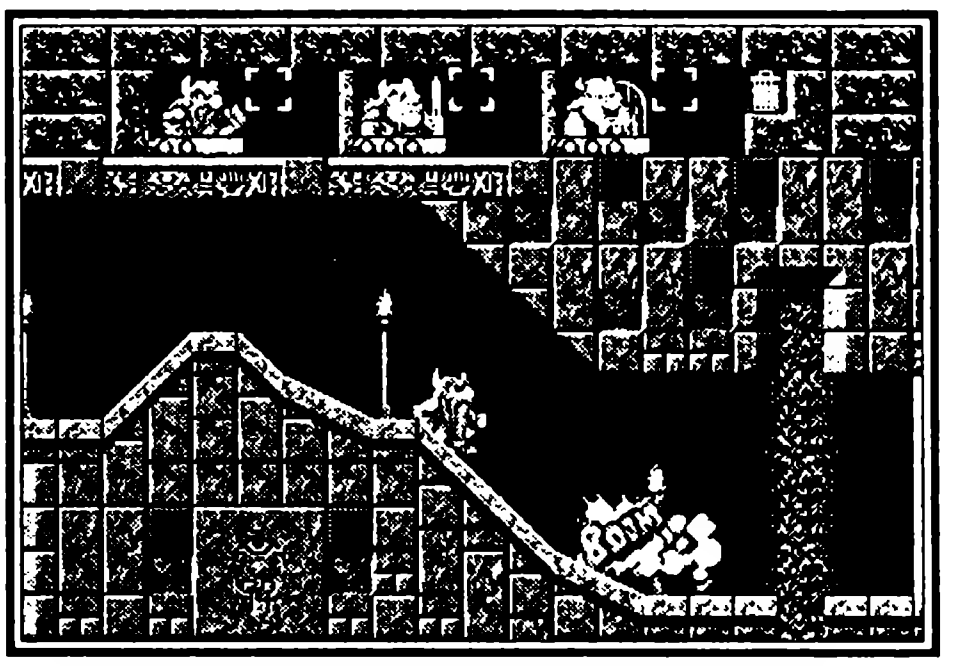
Вы сможете получить подсказки, если стоите рядом с этими кнопками и нажмете кнопку «A».

Эрик: Все мы должны добраться до выхода уровня, чтобы убежать. Нажмите «X» или «Z», чтобы переключиться на моих приятелей.

Балеог: Что мы здесь делаем?

Олаф: Я не знаю...

Эрик: Будет вам, парни, заткнитесь и идите ко мне.



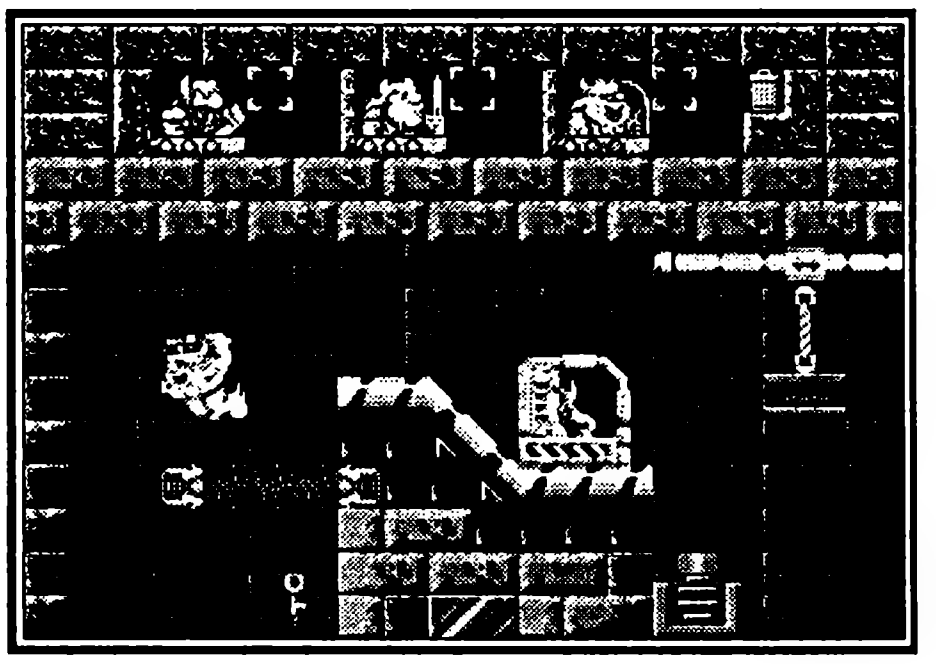
Уровень 2

Чтобы выбрать поднятую вещь, нажмите «Mode» и переместите мигающий квадрат к этой вещи. Нажмите «Mode» для выхода.

Используйте выбранную вещь кнопкой «Y».

Нажмите кнопку «C», чтобы разговаривать с другими существами.

Афтиек: Пссст! Помоги!
Афтиек: Помоги! Пссст!
Олаф: Ты выглядишь ужасно счастливым. Кто ты такой?
Афтиек: Я — Афтиек. А ты швейцар?
Олаф: Что такое швейцар? И как я смогу отсюда выбраться?
Афтиек: Вы должны уничтожить компьютер корабля.
Олаф: Это не корабль. И что такое компьютер?
Афтиек: Не бери в голову. Просто найди бомбу.
Олаф: А что ты говорил про компьютер?
Афтиек: Ты должен найти то, что взорвет бомба.



Встаньте на лифте и нажмите ВВЕРХ или ВНИЗ.

Балеог — жестокий тип. Он может стрелять стрелами в монстров, в тумблеры и кнопки. Для этого нажмите кнопку «А».

Афтиек: Пссст! Бомба! Взорви компьютер!

Чтобы отдать вещь другому викингу, нажмите «Mode», выберите вещь, нажмите «В» и переместите стрелками к ближайшему викингу. Закрыть «Mode».

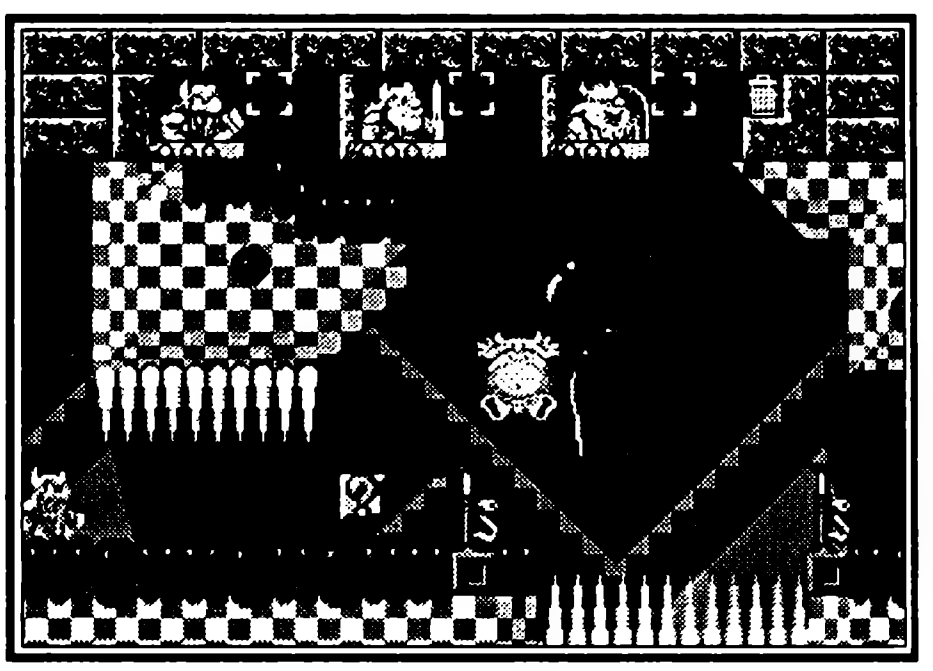
Афтиек: Секьюрити Крутониана будут искать вас. Вы сможете выжить, если будете действовать как команда.
Эрик: Выключатель близко ко мне. Я буду идти впереди.
Олаф: Ты знал бы, что показывать, если бы имел карту.
Балеог: Если вы двое не перестанете спорить, я расшибу вам обоим мозги.

Уровень 3

Эрик Быстрый имеет крепкую голову. Он может колотить врагов и пробивать некоторые стены. Нажимайте «А» при беге.

Чтобы использовать телепорт, встаньте туда и нажмите «С».

Чтобы открыть дверь, нужно использовать правильный ключ. Найдите ключ, встаньте рядом с замочной скважиной и нажмите «С».



Олаф Крепкий может использовать щит как парашют. При падении щит должен находиться над головой. Для этого нажмите «А» или «В».

Афтиек: Ты, наверное, один из чужаков, о которых говорят Крутонионы.
Олаф: Кто эти Крутонионы и почему они нас притащили суда?
Афтиек: Злой Томатор — Крутонионский крутой, он коллекционирует... уникальные живые организмы, чтобы выставить их в галерее.
Олаф: Говоришь как большой парень!

Афтиек: Не ждите приглашения на обед...
Олаф может помочь Эрику подпрыгнуть выше, подставляя свой щит.
Эрик: Если я сейчас разобью еще одну стену, моя голова взорвется!
Олаф: Я смогу поменять его шлем на фишки для игры в кости.
Балеог: Хорошо, тогда я заберу его ботинки.
Эрик: Как хорошо иметь таких замечательных друзей.

Уровень 6

Эрик: Кто были эти сверхъестественные парни?
Олаф: Я не знаю, но вы видели их прически?
Балеог: А что, люди говорят, что нам надо подстричься?
Древесный человек: Как вы думаете, что вы будете делать на моем дереве? Идентифицируйте себя, незнакомцы!
Эрик: Эрик Быстрый к вашим услугам!
Балеог: Балеог Жестокий к вашим услугам!
Олаф: Олаф Крепкий к вашим услугам!
Древесный человек: Я вижу. А почему вы носите такие забавные костюмы?
Эрик: Я — викинг!
Древесный человек: Ты? Конечно! Ну ладно, вы находитесь на территории частной собственности, викинги. Вы должны отсюда немедленно уйти!
Эрик: Сообщи мне путь и я это сделаю.
Древесный человек: Вы должны найти ключ около моста на дереве с другой стороны водопада. Теперь уходите!
Древесный человек: Я вас предупреждал, что вы должны уехать, но вы все же вернулись. Вы уже все узнали все, что вам нужно знать.
Эрик: Пожалуйста, скажи мне еще раз, я больше не забуду.
Древесный человек: Еще раз. Ключ, чтобы опустить мост, находится около моста на дереве с другой стороны водопада.
Олаф: Когда мы доберемся, мы должны получить одного из них.
Балеог: Гигантскую улитку?
Эрик: Древесный дом?
Олаф: Нет, те крутые водопады, которые летают в воздухе!

Уровень 12

Эрик: Эй, там, привет!
Пещерная девочка: Спасибо вам большое, что спасли меня. Чтобы убежать отсюда, вам нужно найти ключ и высушить вулкан.
Эрик: А где ключ?
Пещерная девочка: Вы должны возвратиться вниз и попытаться подняться на гору.
Эрик: Вы не могли бы сказать поточнее?
Пещерная девочка: Я буду использовать свой разум для того, чтобы уничтожить огненные шары внутри горы.

Эрик: Спасибо вам за вашу помощь.

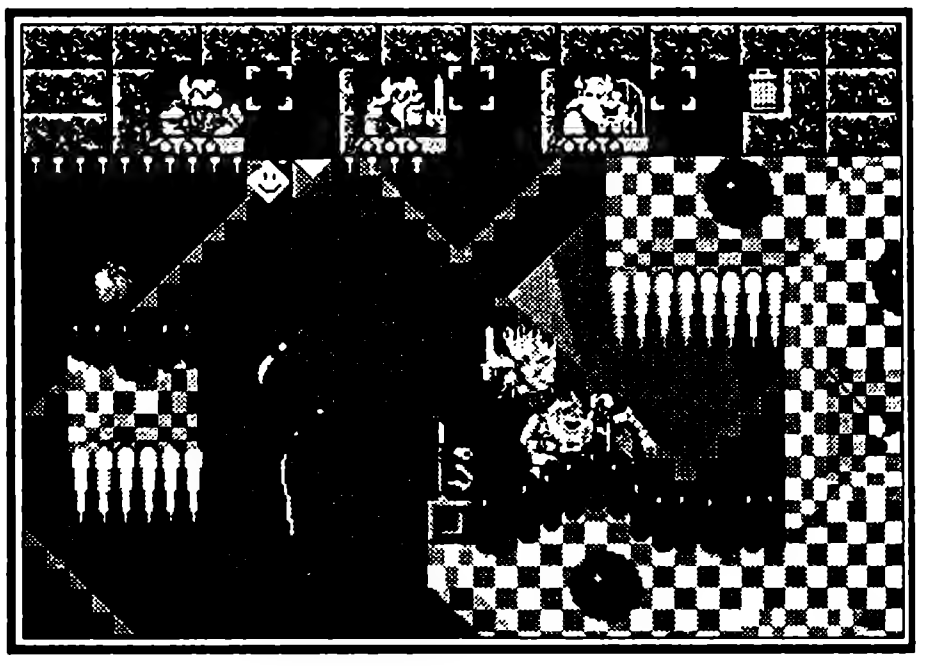
Пещерная девочка: Не за что. Для этого я здесь и нахожусь.

Олаф: Может быть, есть другая дорога домой?

Балеог: У тебя есть идеи, Олаф?

Олаф: Ну, хорошо, хорошо...

Эрик: Время!!!



Уровень 15

Египтянин: Вы явно не местный, друг мой

Эрик: Спасибо за хорошую новость.

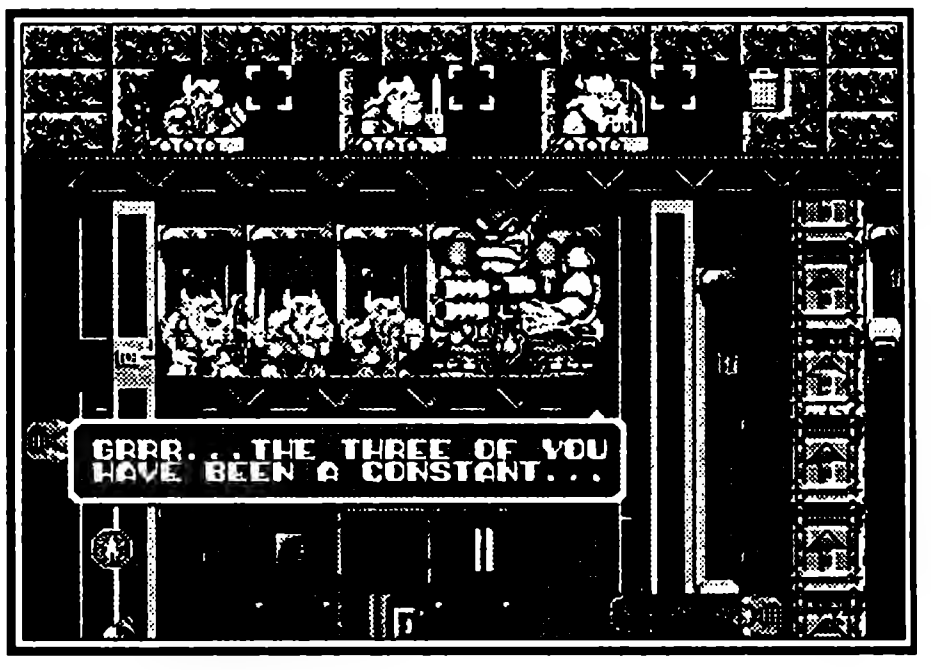
Египтянин: Я вижу, что Томатор затеял старую игру?

Эрик: А вы знаете Томатора?

Египтянин: К сожалению, да. Вы должны найти и уничтожить его. Пока Томатор жив, вы никогда не вернетесь в свое время.

Эрик: А где этот Томатор и как нам его найти?

Египтянин: Вы должны все время идти вперед. Вы это поймете, когда найдете его.



Уровень 22

Чтобы использовать кран, нажмите «C» для включения или выключения, затем передвиньте магнит и нажмите «B». Оставьте куб в яме.

Уровень 30

Нажмите «C» и включите насос. Перекачивать кнопкой «B».

Уровень 39

Балеог: Мы вернулись в космос!

Эрик: Хорошо, теперь давайте найдем Томатора.

Олаф: Да, он не должен нас найти первым.

Томатор: Ну вот, вы и вернулись на борт моего корабля.

Олаф: Почему вы позволили нам вернуться домой, Томатор?

Томатор: Вот глупые викинги. Знаете ли... Каждый космический гений имеет право на небольшие слабости.

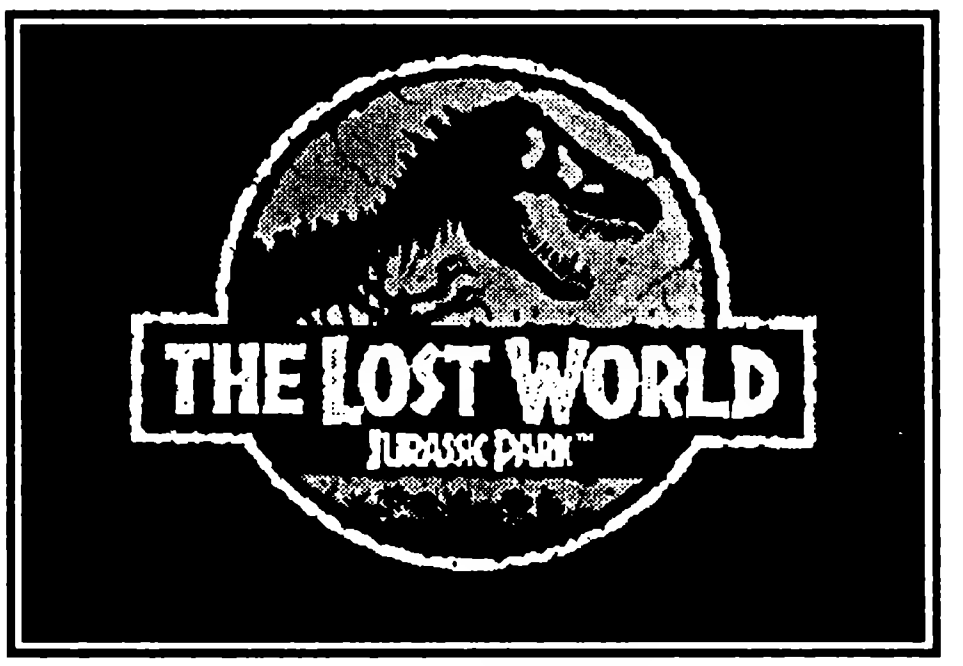
LOST WORLD (THE): THE JURASSIC PARK 3

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР: ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА 3

Blue Sky ● Количество игроков 2 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

«Кто-то должен был выжить» — таков эпиграф к игре. И угадайте, кто же все-таки выжил?! А выжили самые приспособленные и опасные создания из всех когда-либо живших на земле — динозавры. После эксперимента с ДНК динозавра один профессор сумел вывести несколько особей для нового парка развлечений. Этот парк был построен на острове и назывался Парк Юрского Периода. После катастрофы, произошедшей в этом парке (см. игру Jurassik Park I), все люди покинули этот остров. Но профессор не мог смириться с тем, что его труды напрасно потеряны. К тому же он узнал, что некая компания готова заплатить громадные деньги за этих чудовищ. И в конце концов, до профессора дошли сведения, что динозавры успешно размножаются, а ведь все особи были бесплодны. И для того, чтобы узнать правду и помешать компании выкрасть его созданий, он нанимает вас.

Управление



В меню:
✣ — перемещение курсора;
START — выбор.
В игре:
✣ — передвижение;
«A» — выбор оружия;
«B» — огонь;
«C» + ✣ — передвижение без поворота корпуса \ запрыгнуть в машину, выпрыгнуть из машины \ прицел из машины и с помощью ✣ управление им.

Полное прохождение

Find The Mobile Lab \ Найти Передвижную Лабораторию

Это ваше первое задание, вас высаживают с вертолета в самом сердце острова с динозаврами. Ваша цель найти подвижную лабораторию, которую выбросили на остров недалеко от вас. Сразу же по прибытии вас встречают орды динозавров. В основном, это маленькие особи, которые плюются ядом. Но встречаются и более крупные. Очень забавляет небольшое сотрудничество между динозаврами и охотниками из корпорации по уничтожению динозавров, но ни те, ни другие между собой не воюют, а совместно пытаются уничтожить вас.

Вообще довольно интересно побегать по уровню и поискать оружие и жизни, но, в принципе, если вы действительно хотите пройти игру, а не заниматься всякой ерундой, то просто идите в правый нижний угол карты и там вы найдете фургон с оборудованием. Кроме громадного количества тайников с жизнями (их около15), есть и особый тайник: если после посадки все время идти прямо, а когда упретесь в конец уровня, повернуть налево, найдете там автомобиль. Сядьте в него и все опасности вам нипочем, но берегитесь мин 2-3 мины и конец кабриолету.

Ira sorna site I \ Ира Сорна Часть 1

Это уже не уровень, а зона выбора между тремя уровнями: Stegos abduction, Activate Sensors и Cave Rescue. Если быть точнее, то сначала вам доступны только 3, а потом уже остальные. Сам по себе остров ничем не примечателен, только парочка бренно шатающихся маленьких динозавров, 3 тайника с жизнями, вот, в общем-то, и все.

Теперь о уровнях. Все они указаны на карте и легко достижимы. Проходить их по порядку не обязательно, так что комбинируйте.

Stegos abduction \ Похищение Стегозавра

Здесь все просто: найдите 3-х Стегозавров и заприте их в клетку, делается это примерно так. Находите клетку (первая справа от старта, вторая снизу от первой, третья слева от второй), где рядом резвится Стегозавр. Подбегите к нему так, чтобы он вас не увидел, и стреляйте в него дротиком. Как только динозавр вас заметит, бегите к клетке, а то не миновать вам потери жизни. Затем, когда динозавр успокоится, повторите такую операцию еще раз. Убегая от него, пробегите сквозь клетку, и динозавр сам поймается. Ни в коем случае не убивайте его, а то миссия будет провалена и придется все начинать заново.

Activate sensors \ Активизируйте Датчики

Здесь все банально и просто. Идите по указателям и включайте маяки, затем бегите к следующему и так далее, всего 9 маяков.

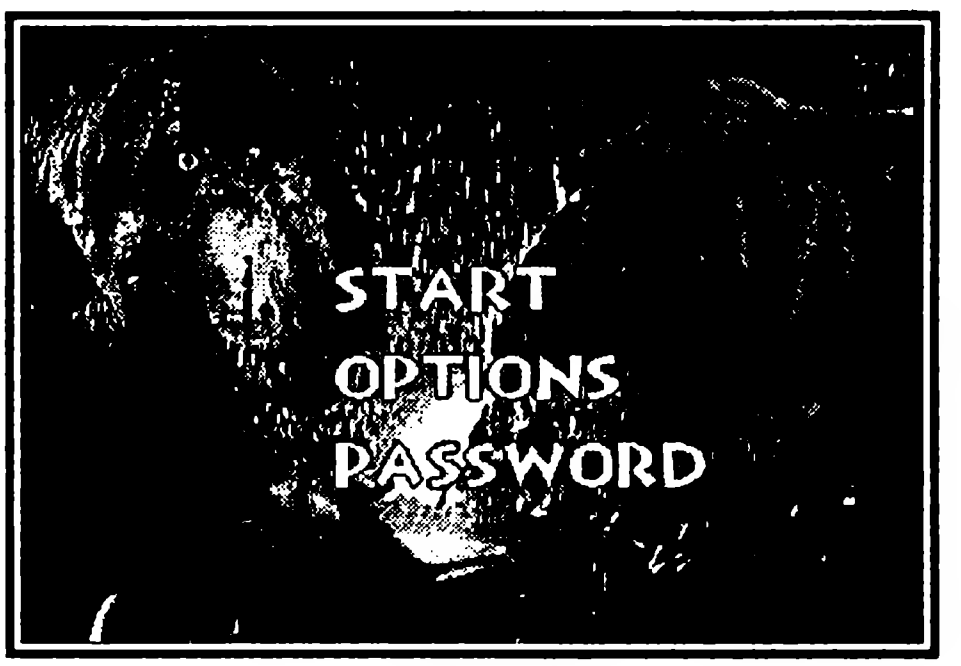
Cave Rescue \ Спасение Пещеры

Уровень очень легко пройти, если не обращать внимания на динозавров, а просто бежать вперед. Основная опасность здесь в том, что появились новые динозавры. Эти

твари способны убить вас всего за три укуса, а для убийства таких гадов надо как минимум 5-6 выстрелов. На середине игры вы встретите охотника на динозавров, который заблудился в пещерах и просит вас его спасти (непонятно, зачем вообще он сюда полез). Для того, чтобы выйти с этапа, надо уничтожить два генератора (первый вниз от охотника, второй направо от первого). Отключив их, вы отключаете электрополе, а затем бегите направо, и найдете выход с уровня. На этом этапе есть завалы из камней, которые можно уничтожить только гранатами, так что берегите их.

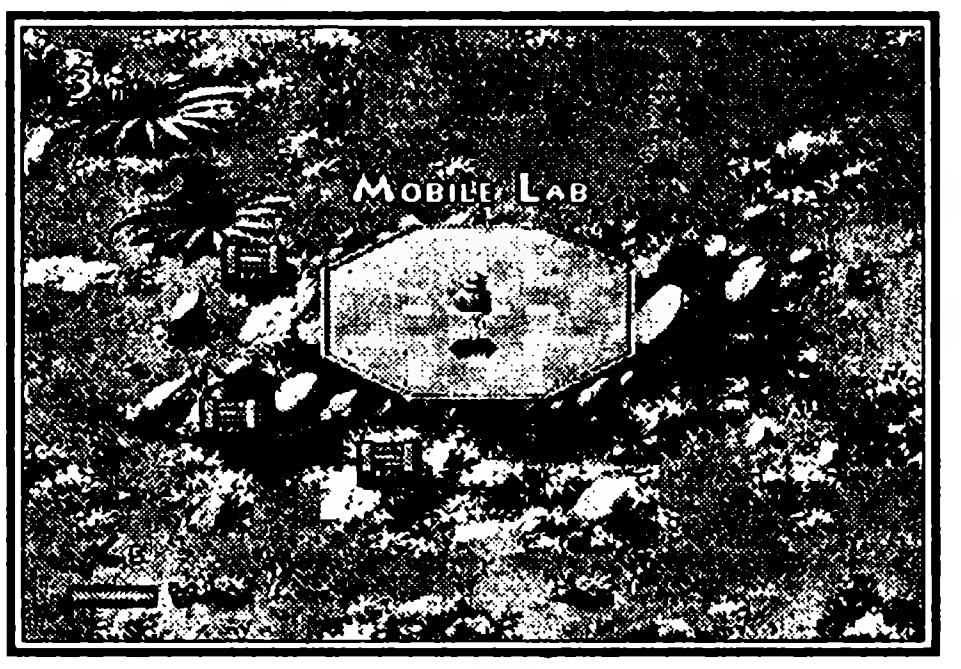
Bike ride \ Прогулка на Байке

После прохождения этих миссий вы получите доступ к следующей, ранее скрытой миссии Bike Ride. Здесь все просто. Сидим на мотоцикле и едем вдогонку за Раптором. Ваша цель – уничтожить его. Но все было бы слишком просто, если бы не надоедливые охотники. Они на своих мотоциклах пытаются поймать его для продажи, и все бы ничего, да только они отпугивают его от вас, и вы в него не попадаете. Поэтому вам придется сначала уничтожать мотоциклистов, а уж потом догонять Раптора.



Ira sorna site II \ Ира Сорна Часть 2

Это, как вы поняли, опять же не уровень, а зона выбора следующих уровней: Nest Hunt, Trike Rescue и Defend Transport. Для начала вам нужно найти выход с острова. Выход на мост заблокировала каменная глыба. Разнести ее можно ракетой. Сами ракеты находятся справа. Теперь путь на уровни открыт. Садимся в лодку — и вперед!



Nest Hunt \ Охота на Гнезда

Опять пещера, но теперь ваша цель не выбраться из пещеры, а наоборот, войти. Вам надо найти и уничтожить всех ее обитателей, попутно разгребая каменные завалы.

Defend Transport \ Защита Транспорта

Довольно интересный уровень. Вам нужно сопроводить транспорт с оборудованием по его маршруту. Охотники вам будут в этом мешать, но им же от этого хуже. Идите напролом, не думая о жизнях, и вы победите.

Trike rescue \ Спасти Трехрогого Динозавра

Что нужно делать, понятно из названия уровня. Нужно спасти самца и самку динозавров. После начала уровня бегите налево, и вскоре их найдете. Усыпите динозавра

транквилизаторами, а потом охраняйте его от других динозавров. Вот и все, только будьте осторожны, не убейте его.

T-Rex Escape \ Спасение Ти-Рекса

Этот уровень вообще не похож ни на один из предыдущих. Ти-Рекс (для тех, кто не знает, это Тиранозавр Рекс) сбежал из своей клетки и грозится съесть всех, и плохих, и хороших. Придется всем помочь. С начала уровня вы находитесь в снайперском кресле, прикрепленном к машине. Нужно попасть Ти-Рексу в голову транквилизатором, чтобы он начал медленно засыпать. После этого надо ослабить его током из ограды, рядом с которой он лежит. Для этого, как только он захочет вас укусить и опустит голову, пересаживайтесь в машину и прижимайте его голову к ограде.

Ira sorna site III \ Ира Сорна Часть 3

Итак, вот и третья часть игры. Вот опять вас высадили на каком-то острове и вроде все то же самое, ан нет. Теперь отсюда можно выйти только в один уровень, Cave Maze. Для этого идите направо и заберите самонаводящиеся ракеты. Потом налево к ограде и расстреляйте генератор. Ограда исчезнет и вы сможете пройти на уровень.

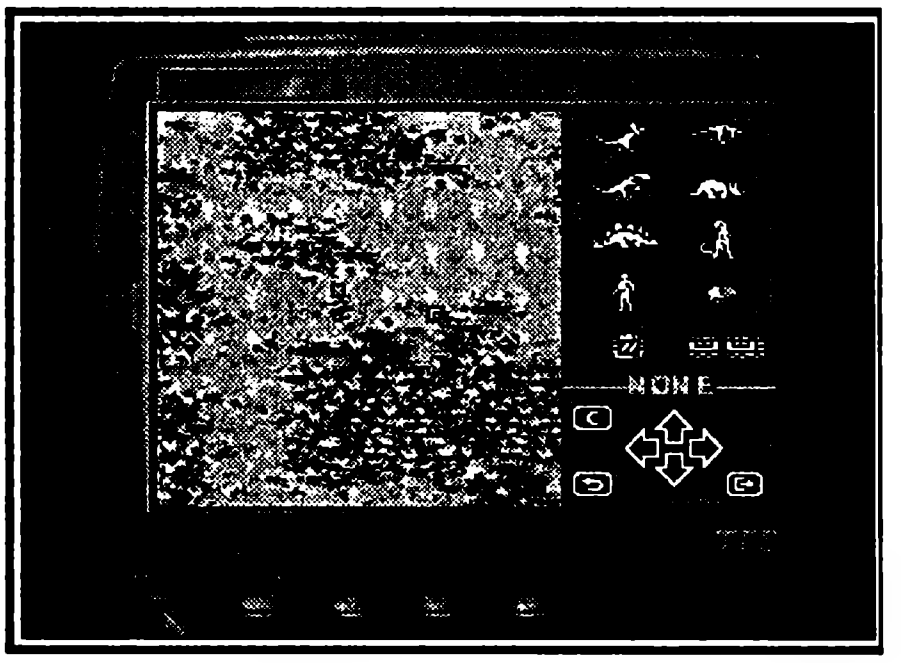
Cave Maze \ Лабиринт Пещеры

Очень простой уровень бегите и стреляйте. Цель: найти выход. Каменные глыбы уничтожайте ракетами.

Camp Sabotage \ Саботаж в Лагере

Наконец-то нашему герою надоело, что какие-то охотники вечно преграждают ему путь, и он решился разгромить их лагерь. Идите все время вверх и вправо и напоритесь на лагерь. Разгромите все палатки охотников, а главное — их передатчик, чтобы они не вызвали подкрепление, и победа ваша.

T-Rex Chase\ Ловля Ти-Рэкса



Да, зря мы напали на лагерь охотников. За это они нас поймали, скрутили, усадили в джип и бросили в клетку к Ти-Рэксу. А эта тварь злопамятна, он еще помнит, как мы ему в голову стреляли, а потом по морде джипом ездили, так что на хороший прием с чаем и сушками нечего и рассчитывать. Но мы не гордые. И поэтому надо убегать из его домика, а то он обидится и нас съест. Лучше всего ехать не прямо, а зигзагами, так как везде сто-

ят мины. Езжайте по середине, так как там меньше всего мин и больше всего ремонтных ящиков. В общем-то, ничего сверхсложного нет.

River Raft \ Речной Плот

В этом уровне вам придется плыть на плоту. По ходу дела, вам придется отстреливаться от птеродактилей, перепрыгивать крокодилов и уворачиваться от пираний, и победа скоро будет у вас в кармане.

Ira Sorna Site III \ Ира Сорна Часть 3

Вот и четвертая часть приключения. Все очень просто. Опять три этапа, потом дают четвертый. Из этапов доступны все три сразу. Вот название этапов: Amber Mine, Egg Hunt и Rough Road.

Amber Mine \ Янтарные Мины

Это самый скучный уровень в игре. Надо найти 20 золотых плиток. Враги все очень слабые и их мало, все плитки указаны на карте, вообще для прохождения надо от 5 до 10 минут. Надеюсь, хоть герою нашему весело собирать золото.

Egg Hunt \ Охота на Яйца

Это не уровень, это ужас какой-то. Сразу на нас нападают детеныши Ти-Рэкса, а съедают они вас всего за 2 укуса. Цель же здесь найти 4 яйца Ти-Рэкса и присвоить их (в общем-то, хорошая и добрая цель). Найти яйца очень легко. Все они расположены на островах, а от острова к острову переплывайте на лодке. Итак, единственная проблема — это непослушные дети Ти-рекса, которых очень сложно убить. Лучший вариант предания их земле — это сесть в лодку и подплыть поближе к острову. Не высаживаясь, стрельните пару залпов из корабельного орудия по толпе динозавров, и остров чист.

Rough Road \ Ухабистая Дорога

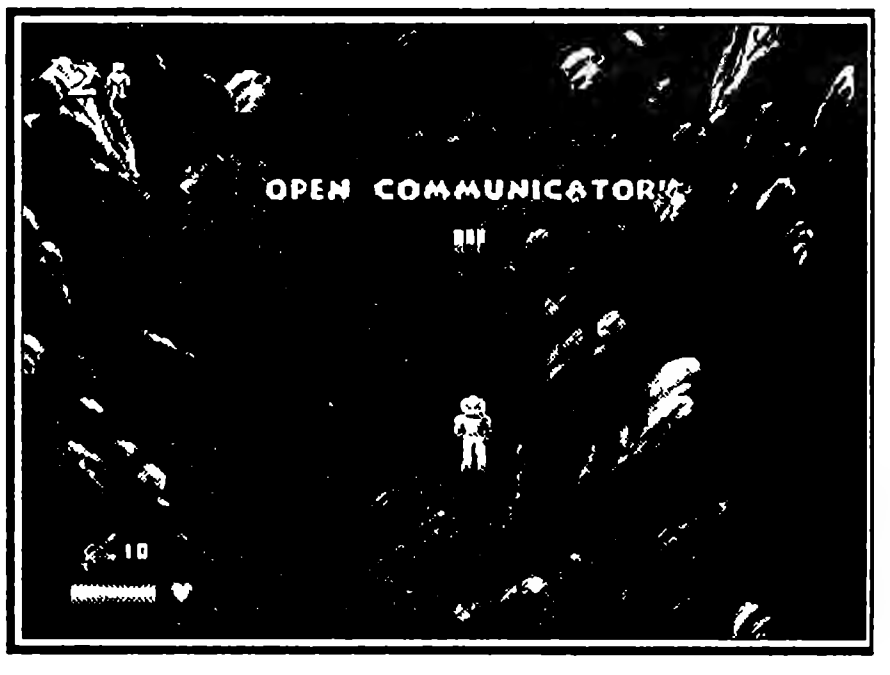
После кражи яиц и золота надо это все отвезти подальше от этого проклятого места, так что садимся за руль и — вперед к победе.

Ехать советую только по дороге и с максимальной скоростью. Здесь не будет такого врага, который пережил бы столкновение с вашим армейским фургончиком. И обязательно поднимайте все ремонтные ящики, пропуск хотя бы одного из них будет стоить вам жизни.

Pteranodon Attack \ Атака Птерадонта

Ура! Трижды ура!!! Наконец-то этот гадкий Ти-Рэкс пойман, посажен в клетку и мы везем его на вертолете. Но что-то не так. Оказывается, что охотники против, они считают, что это их добыча́ (вот ведь наивность) и как это не смешно звучит, они хотят нас

остановить. Но если бы только они, так ведь еще и динозавры не хотят отпускать своего короля. В общем, управляя вертолетом, надо спасти жизнь спящему Тиранозавру. Расправиться с охотниками можно при помощи ракет. А вот чтобы справиться с ордами птеродактилей, вам придется попотеть. На сам вертолет им наплевать, а вот клетка с Ти-Рэксом очень экзотичное лакомство. Поэтому уворачивайтесь от птеродактилей, как только можете. И если вы пройдете этот этап, то вы смело можете считать себя настоящим асом в управлении вертолетом.

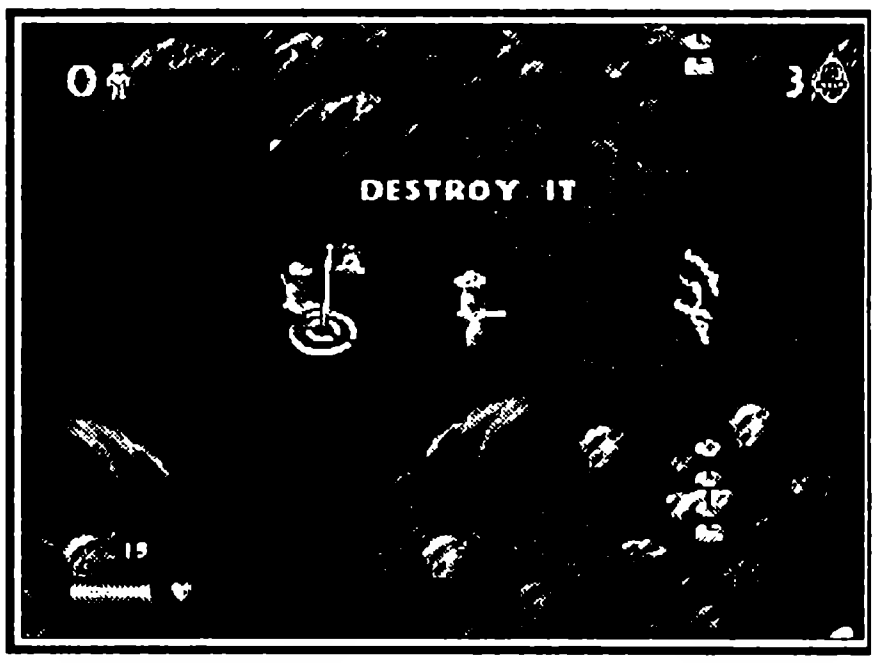


Jungle fire \ Пожар в Джунглях

Ну вот, Ти-Рэкса мы довезли, а вертолет наш подбили и все джунгли вспыхнули от взрыва как соломенный стог, и так как тушить нечем, то придется убегать. Уровень не очень сложный, главное, не соблазняться разбросанными там и сям жизнями, а быстро бежать. Если начнете их собирать, то больше потеряете. Хотя я умудрился собрать 4 жизни и ничего — жив, всего 2 потратил.

Countdown \ Обратный Отсчет

Ну вот и добрались мы до финиша. Наши злые вороги-охотники решили отомстить нам, взорвав весь остров. Обезвредить мину не удалось, так что надо бежать и бежать быстро, а то вместе с динозаврами погибнем и мы. Побег начинается на машине и здесь главное успевать выпрыгивать из машины и хватать таймеры, которые на некоторое время дают отсрочку взрыву. Чуть позже нас пересаживают в катер и бегство продолжается. Тут главное не расстреливать плавучие мины, а отплывать от них.



MASTER OF MONSTERS

ПОВЕЛИТЕЛЬ МОНСТРОВ

Renovation Products ● Количество игроков 4 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Master of Monsters — это Wargame, но не совсем обычный. В стандартном Wargame вам на миссию дается определенное количество очков снаряжения, на которые вы набираете себе юнитов. Если это кампания, то обычно количество очков снаряжения меняется в зависимости от ваших успехов в миссии. Игровое поле в Воргеймах поделено на шестигранники (гексы), любая игровая единица (юнит, населенный пункт, аэродром и пр.) занимает только один гекс. Отличие Master of Monsters от стандартных Wargame заключается в условиях победы и возможности производить юнитов. Сюжет в игре отсутствует и, как следствие из этого, кампании тоже не наблюдается.

Суть игры проста до безобразия: есть определенная карта, на которой находится несколько городов (2-4), один из них ваш, по всей карте кто-то щедро понаставил башен, которые можно захватывать. Вы должны уничтожить противника. Но если бы все дело было в этом, Master of Monsters не был бы таким «экстремальным», каковым он является на самом деле. Все дело в том, что изначально у вас есть только один юнит (герой), который не может отойти от вашего города (запугали беднягу). Других юнитов вы строить, конечно, можете, но есть строгий лимит, равный количеству оккупированных вами башен.

Master of Monsters сделан в стиле fantasy и, следовательно, никаких танков и самолетов быть не может. Зато есть тролли, драконы, маги и прочие обитатели фэнтезийных миров.

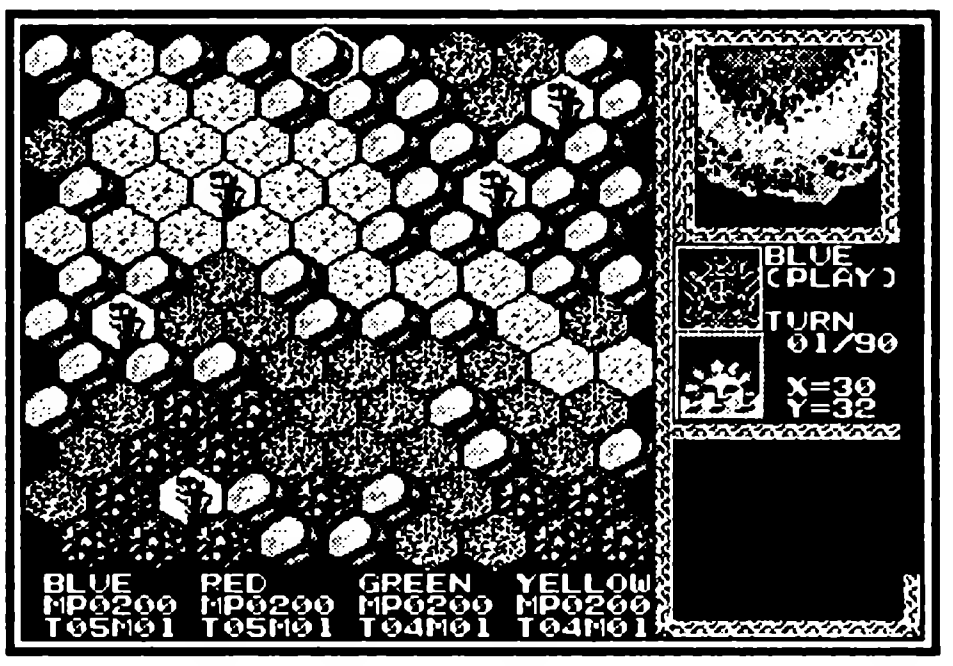
Меню

После нажатия кнопки старт появляется меню, где вы выбираете карту, на которой хотите играть, или продолжаете сохраненную игру.

Выбрав карту, вы должны определиться в следующем меню с выбором героя — **Master**, цветом расы и противником (человек/компьютер) — **Player**, силой магии — **Magic**, музыкой — **Music** и, наконец, начать игру — **Start**.

В игре вы можете тоже вызывать меню:

Summon — сделать юнита.
Call — запрос.
Magic — использовать заклинание.
Force — сила.
Table — выбрать своего юнита.
Help — включить/отключить помощь.
Setup — настройки и сохранение.
End — конец хода.

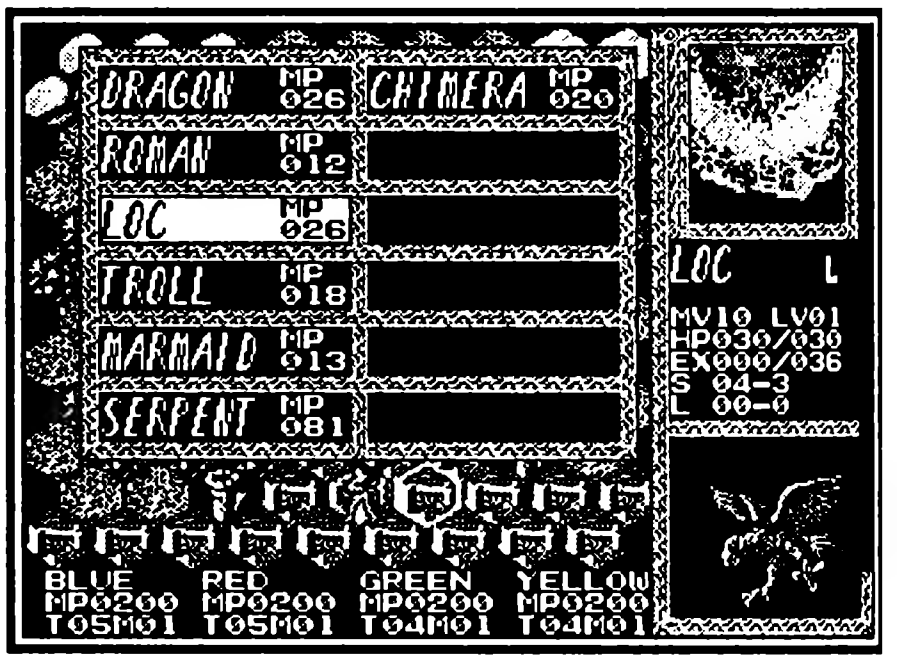


Управление

A — вызов игрового меню.
B — отмена.
C — выделить юнита, подтвердить приказ.

Прохождение

Перед игрой вы можете выбрать цвет и героя. Причем от выбора героя зависят заклинания, используемые вами, а также выбор юнитов, которые вы можете производить. Выбор цвета ни на что не влияет.



Герои: Daimyou (Войн — дайме), Wizard (Волшебник), Sorcerer (Колдун), Darklord (Темный повелитель), Summoner (Вызыватель). Герои намного сильнее обычных юнитов. И являются основными защитниками вашего города. Любой герой обладает дальней и ближней атакой и очень живуч (100 HP).

Daimyou: MV (количество ходов) — 3, LV (уровень) — 3, EXP (очки опыта, требуемые для перехода на следующий уровень) -255, HP (количество жизней) — 100, S (ближняя атака) — 3-3, L (дальняя атака) — 13-3.

Wizard:	MV — 3,	LV — 3,	EXP — 255, HP -100,	S — 5-2,	L — 21-2.
Sorcerer:	MV — 3,	LV — 3,	EXP — 255, HP -100,	S — 3-3,	L — 13-3.
Darklord:	MV — 3,	LV — 3,	EXP — 255, HP -100,	S — 5-2,	L — 21-2.
Summoner:	MV — 3,	LV — 3,	EXP — 255, HP -100,	S — 21-1,	L — 7-5.

Обыкновенные юниты:

DAIMYOU						
Dragon (Дракон):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 48,	HP — 40,	S — 9-2,	L — 8-1.
Roman (Легионер):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 26,	HP — 33,	S — 4-3,	L — 0-0.
Loc (Орел):	MV — 10,	LV — 1,	EXP — 36,	HP — 30,	S — 4-3,	L — 0-0.
Troll (Тролль):	MV — 4,	LV — 1,	EXP — 46,	HP — 40,	S — 7-2,	L — 0-0.
Marmaid (Русалка):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 39,	HP — 26,	S — 2-1,	L — 10-2.
Serpent (Морской змей):	MV — 7,	LV — 1,	EXP — 98,	HP — 73,	S — 12-2,	L — 0-0.
Chimera (Химера/Мантикора):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 40,	HP — 40,	S — 7-2,	L — 0-0.
WIZARD						
Demon (Демон):	MV — 7,	LV — 1,	EXP — 55,	HP — 30,	S — 5-1,	L — 4-3.
Dragon (Дракон):	MV — 6,	LV — 1,	EXP — 48,	HP — 42,	S — 6-3,	L — 0-0.
Warrior (Воин):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 30,	HP — 34,	S — 6-2,	L — 0-0.
Pegasus (Пегас):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 36,	HP — 30,	S — 4-3,	L — 0-0.
Cyclops (Циклоп):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 46,	HP — 46,	S — 15-1,	L — 0-0.
Wraith (Дух Смерти):	MV — 3,	LV — 1,	EXP — 18,	HP — 12,	S — 2-1,	L — 4-2.
Octopus (Осьминог):	MV — 6,	LV — 1,	EXP — 86,	HP — 65,	S — 8-3,	L — 0-0.
Griffon (Грифон):	MV — 6,	LV — 1,	EXP — 42,	HP — 42,	S — 8-2,	L — 0-0.
SORCERER						
Angel (Ангел):	MV — 6,	LV — 1,	EXP — 67,	HP — 30,	S — 2-2,	L — 6-2.
Dragon (Дракон):	MV — 5,	LV — 1,	EXP — 48,	HP — 40,	S — 9-2,	L — 8-1.
Soldier (Солдат):	MV — 6,	LV — 1,	EXP — 24,	HP — 34,	S — 5-4,	L — 0-0.

Loc (Орел):	MV – 10,	LV – 1,	EXP – 36,	HP – 30,	S – 4-3, L – 0-0.
Troll (Тролль):	MV – 4,	LV – 1,	EXP – 46,	HP – 40,	S – 7-2, L – 0-0.
Marmaid (Русалка):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 39,	HP – 26,	S – 2-1, L – 10-2.
Serpent (Морской змей):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 98,	HP – 73,	S – 12-2, L – 0-0.
Unicorn (Единорог):	MV – 6,	LV – 1,	EXP – 32,	HP – 33,	S – 7-2, L – 0-0.
DARKLORD					
Demon (Демон):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 55,	HP – 30,	S – 5-1, L – 4-3.
Dragon (Дракон):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 48,	HP – 42,	S – 10-2, L – 0-0.
Lizard (Ящер):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 24,	HP – 30,	S – 4-2, L – 5-1.
Pegasus (Пегас):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 36,	HP – 30,	S – 4-3, L – 0-0.
Cyclops (Циклоп):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 46,	HP – 46,	S – 15-1, L – 0-0.
Wraith (Дух Смерти):	MV – 3,	LV – 1,	EXP – 18,	HP – 12,	S – 2-1, L – 4-2.
Octopus (Осьминог):	MV – 6,	LV – 1,	EXP – 86,	HP – 65,	S – 8-3, L – 0-0.
Minotaur (Минотавр):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 32,	HP – 38,	S – 7-2, L – 0-0.
SUMMONER					
Angel (Ангел):	MV – 6,	LV – 1,	EXP – 67,	HP – 30,	S – 2-2, L – 6-2.
Demon (Демон):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 55,	HP – 30,	S – 5-1, L – 4-3.
Dragon (Дракон):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 78,	HP – 46,	S – 9-2, L – 8-1.
Lizard (Ящер):	MV – 5,	LV – 1,	EXP – 24,	HP – 30,	S – 4-2, L – 5-1.
Pegasus (Пегас):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 36,	HP – 30,	S – 4-3, L – 0-0.
Golem (Голем):	MV – 4,	LV – 1,	EXP – 45,	HP – 30,	S – 16-1, L – 0-0.
Serpent (Морской змей):	MV – 7,	LV – 1,	EXP – 98,	HP – 73,	S – 12-2, L – 0-0.

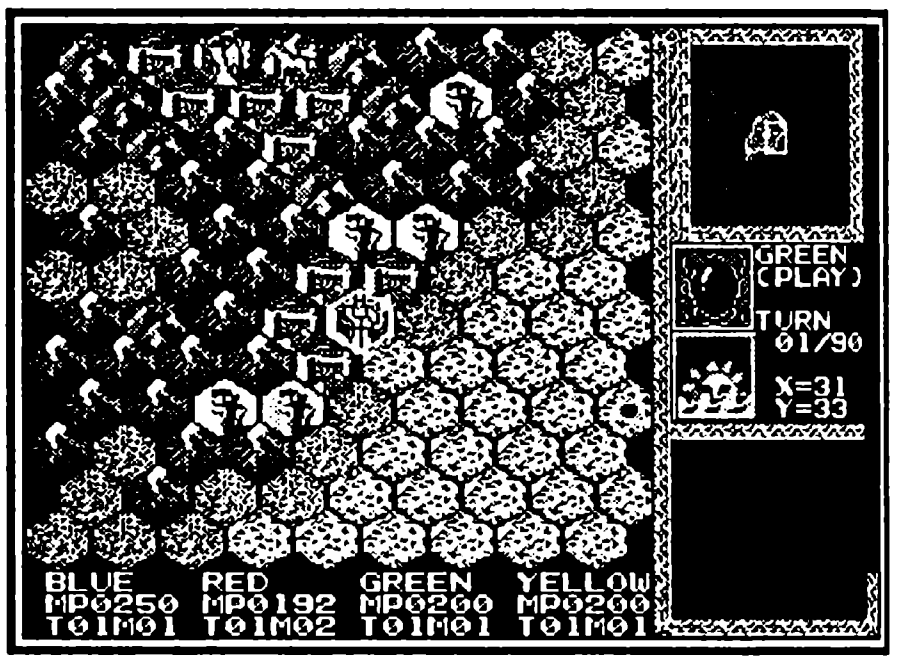
Юниты делятся на водные, воздушные и наземные. Водные юниты хорошо двигаются по воде, но на суше для них доступно лишь побережье (3 гекса от воды). Воздушные юниты могут двигаться по суше и перелетать через горы, море для них недоступно. Наземные юниты двигаются только по суше и не могут пересекать горные массивы. Любой юнит в игре может захватывать башни и сражаться. Если вы атакуете вражеского юнита, то можете выбрать вид атаки (дальняя/ближняя), если же вы подверглись атаке, то вид атаки выбирает противник.

Когда юниты враждебных сторон встречаются, вам показывают пейзаж, на фоне которого происходит битва, в которой вы являетесь созерцателем. Это немного похоже на заторможенный файтинг.

Действие в Master of Monsters проходит в походовом режиме. За ход вы можете построить юнитов, отдать приказы уже построенным юнитам и использовать заклинание. Перед тем, как играть, вы выбираете карту: Camp-1, Camp-2, Circle, Moonland, Island, Desert, Half, Fireland, Icecross, Near, Double, Around, Fourwar, Great Axe, Deathwar и Bigarrow. После выбора карты появляется меню, где можно выбрать: героев, цвет рас, музыку и магию.

Универсальной стратегии в игре не существует, иначе было бы неинтересно (это вам не Dune, где построил побольше танков и вперед на врага). Чтобы хорошо играть,

смотрите за действиями компьютера, уж он-то знает, что делать. Могу предложить вам несколько советов по тактике, но не забывайте, что у каждого человека своя собственная стратегия. Поэтому некоторые советы могут вам не подойти или просто не понравиться.

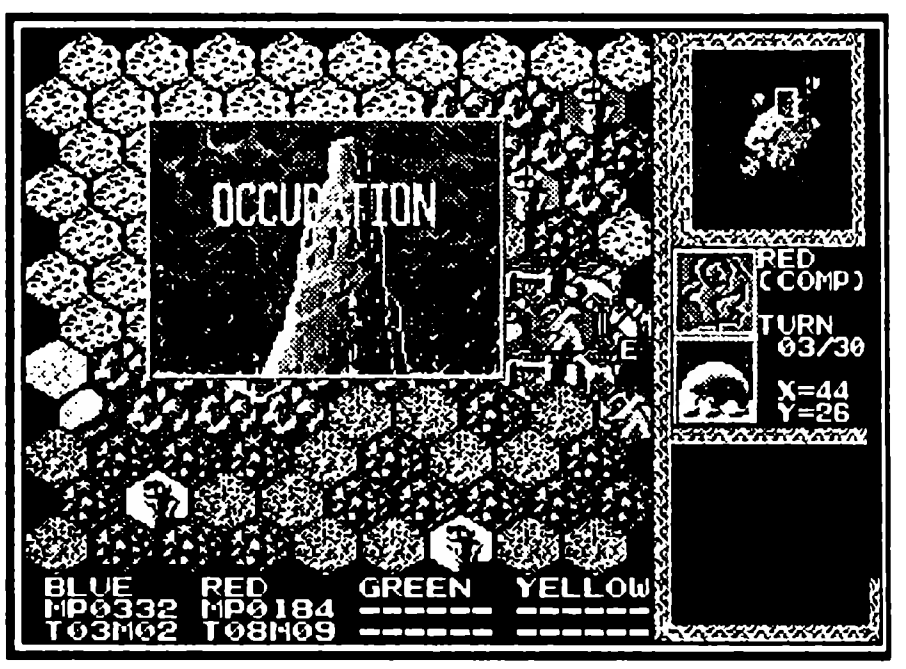


✔ С самого начала желательно сделать юнитов, у которых больше всего ходов (Move Points). Использовать их надо для захвата близлежащих башен.

✔ После оккупации нужного количества башен можно перейти к обороне. Постройте пару юнитов ближнего боя. Лучше всего для этого подходят морские юниты (из-за большого количества HP и неплохих повреждений).

✔ При встрече с юнитом противника, если он может атаковать только вблизи, желательно подвести к нему «дальнобойного» юнита. Если же противник владеет дальней атакой, то нападайте на него двумя юнитами с ближней и дальней атакой. Причем «дальнобойный» должен нападать первым.

✔ При нападении на вражеский город не располагайте свои отряды вплотную (компьютер обожает заклинание «метеорит»). При этом желательно не оставлять врагу ни одной башни.



✔ Не брезгуйте морскими силами. Можно зажать противника на острове, не пуская его к побережью. Особенно полезны морские юниты, при захвате города, разумеется, если город находится на побережье.

✔ По карте надо продвигаться, захватывая максимальную площадь и оставляя своих юнитов в важных местах.

✔ Если противник напал на ваш город, то передвигайте к нему некоторое количество сил (не все!) и лечите вашего героя. Если юнитов больше нет, считайте, что вы проиграли. Хотя, чтобы попортить нервы противнику, можете использовать заклинание «метеорит».

✔ Если вы видите, что противник прорывается к вашему городу с одной стороны, то перебрасывайте приблизительно 60% сил туда.

✔ Следите и анализируйте каждое действие противника, смотрите за расположением его юнитов и выбирайте оптимальный путь для достижения победы.

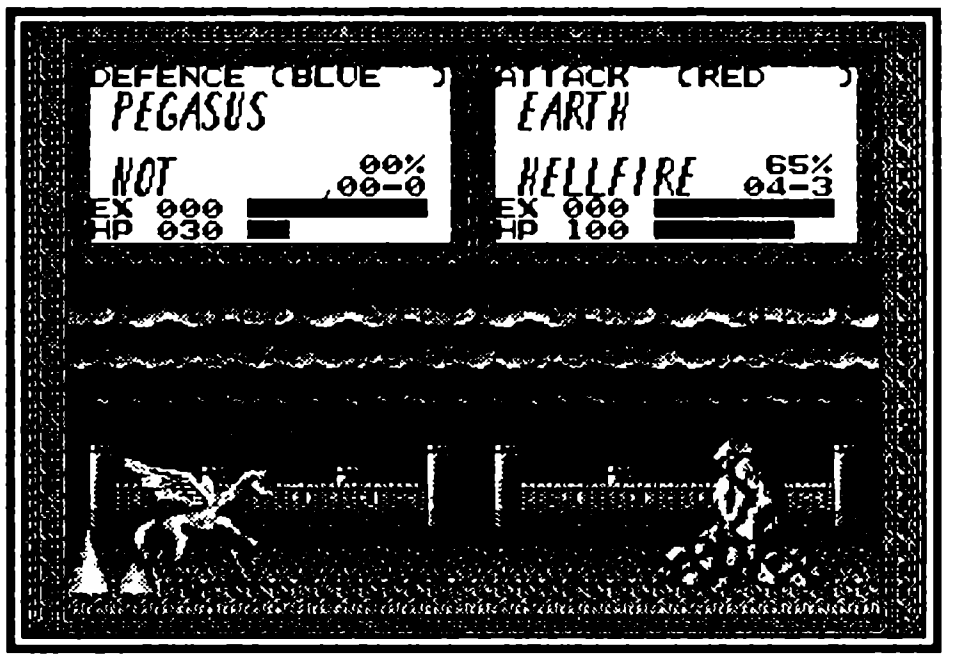
✔ Перед игрой с компьютером или с другом изучите карту, управляя всеми игроками. Осмотрите все минусы и плюсы каждой позиции. Это вам очень облегчит путь к победе.

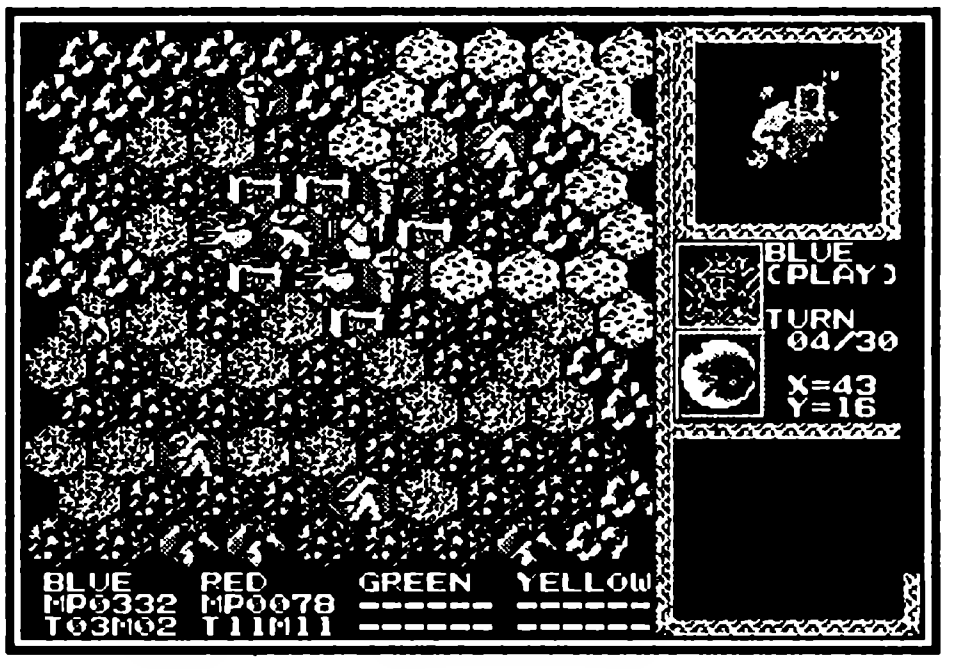
✔ Из всех героев я бы посоветовал взять вам Darklord или Summoner, хотя это дело вкуса.

✔ Ваши юниты со временем набираются опыта и, следовательно, становятся круче (увеличиваются характеристики). Поэтому берегите «прокаченных» юнитов и используйте их как элиту в особо сложных ситуациях.

Союзы в игре официально заключать нельзя, но, играя с человеком против компьютеров, вы можете договориться и не нападать друг на друга. При этом игра принимает совершенно другую форму: стратегия меняется кардинальным образом. Появляется такое понятие, как взаимопомощь, вы можете быстро двигаться по карте и захватывать башни, не останавливая свое внимание на обороне, в то время, как ваш союзник копит силы для решающего удара по врагу. Можно распределить влияние по стихиям: вы развиваете только морские силы, не давая возможности противнику распространиться, а союзник наносит сокрушительный удар с суши. Кроме этого, союзник может давать вам свои слабые юниты на растерзание, чтобы ваши войска становились опытнее. Если у вас нет знакомого, который играет в Master of Monsters, вы можете сами играть за него, а после «союзной» победы над компьютером предать воображаемого друга, уничтожив его.

От выбора карты зависит очень многое. Выбрав карту, на которой практически нет воды, морские юниты бесполезны. Если на карте полно гор, то основная ставка должна быть на летающие юниты. Размер карт тоже влияет на стратегию. На маленькой карте можно быстро напасть на еще не развитого противника, на картах огромного размера желательно проводить экспансию, не отвлекаясь поначалу на оборону. На некоторых картах существуют «ключевые пункты». Это особо важные места, где располагается основное количество башен. Надо как можно быстрее стремиться к таким местам, хорошо обороняя их. Как правило, если вам достается такое место, то победа почти в ваших руках. Самая лучшая позиция на карте, это где-нибудь в углу, так как при таком раскладе оборону держать намного легче. Хотя для более успешной экспансии подходит позиция в центре карты. При поверхностном осмотре игры вас может испугать графика. Мой вам совет: не обращайте на нее внимание, в игре глубокое внутреннее содержание, качество картинки здесь вторично. Мы вообще должны благодарить разработчиков за изображение, могли ведь и в текстовом режиме сделать. Кому не нравится размышлять по часу над одним ходом (мозги перегреваются), лучше не садиться за Master of Monsters (во избежание плавления черепной коробки). А тем, кто спокойно выдерживают подобные баталии (у таких обычно вентилятор в голове), я советую запустить игру, выставить работу вентилятора на полную мощность и во время игры периодически засовывать голову в холодильник (мне всегда помогает). Good Luck!!!





MICKEY MANIA

МИККИ МАНИЯ

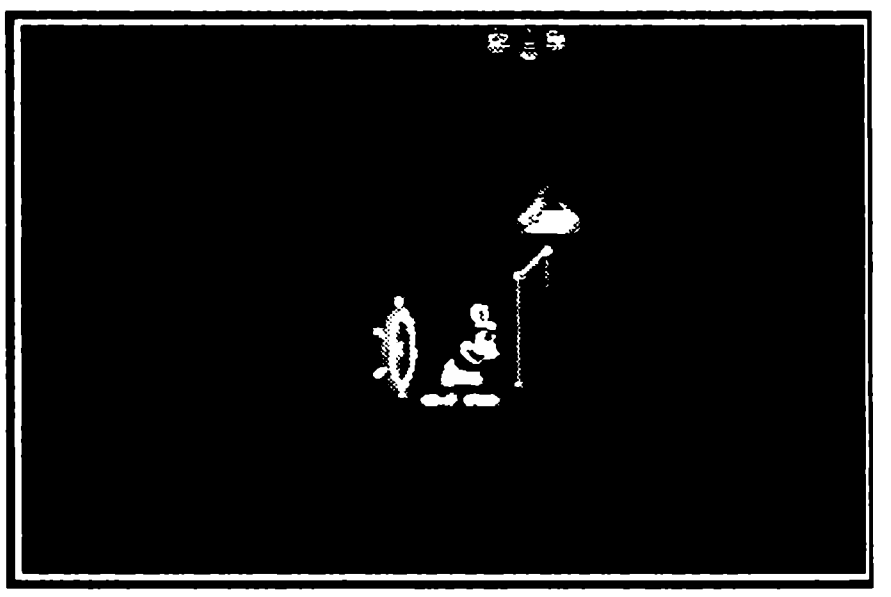
Sony ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Сегодня я буду предельно краток, во всяком случае, попытаюсь. Первое, что подкупает в данной игрушке раз и навсегда — это профессиональная анимация художников студии Диснея, второе — музыка и прочие звуки, которые могут соревноваться по качеству с кем угодно. Сюжет игры представляет собой просто экскурс в историю жизни Микки Мауса с его рождения до наших дней, позволяющий вам помочь мышонку пережить все приключения, свалившиеся на его голову.

Описание игры

Название тоже дано неспроста, игра просто кишит Микки Маусами, потому что Микки решил отправиться по мультфильмам о самом себе, чтобы самому себе помочь, что уже тянет на психиатрический диагноз. Поэтому частенько на одном экране вы будете видеть целых двух Микки Маусов, один из которых — тот, которым вы управляете, а второй — тот, которому типа все можно. Не стоит при этом впадать в панику, даже если вы совершенно запутались, какой из них ваш, для проверки достаточно нажать кнопку прыжка, тот, который подпрыгнет, и есть ваш подопечный.

Традиционная мультяшная четырехпалость почти всех персонажей, кроме людей, в данном случае работает счетчиком, то есть при потере очередной жизни ваш герой загибает один палец.

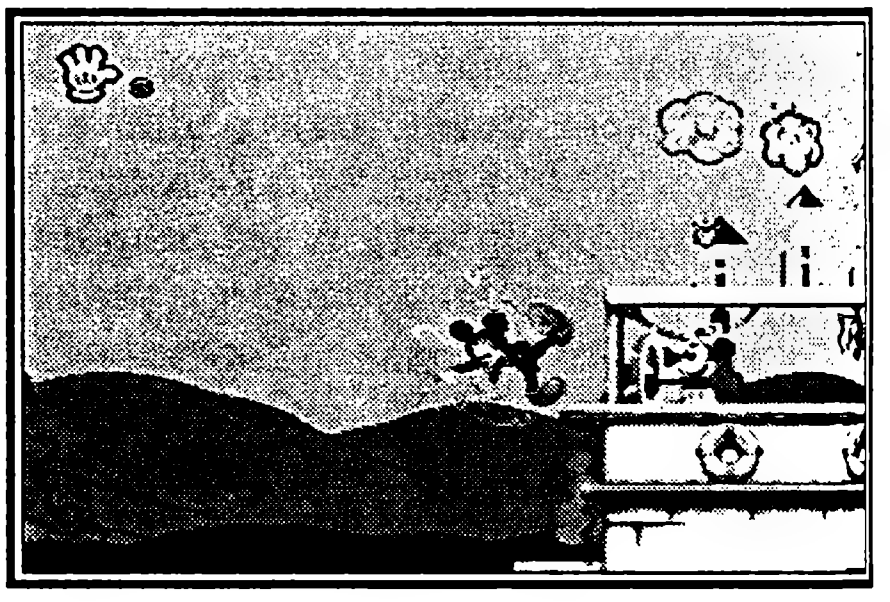


Сюжет первый

Дело происходит в далеком, тревожном 1928 году. Когда и вышел самый первый мультик про Микки Мауса, причем назывался он «Пароходик Вилли».

Вы на борту парохода, меланхолично капает дождик.

На палубе стоит какой-то козел и валяется всякая дрянь. Второй Микки Маус гордо стоит у штурвала, но внезапно он что-то там замечает впереди и убегает влево, вы, естественно, следуете примерно за ним.

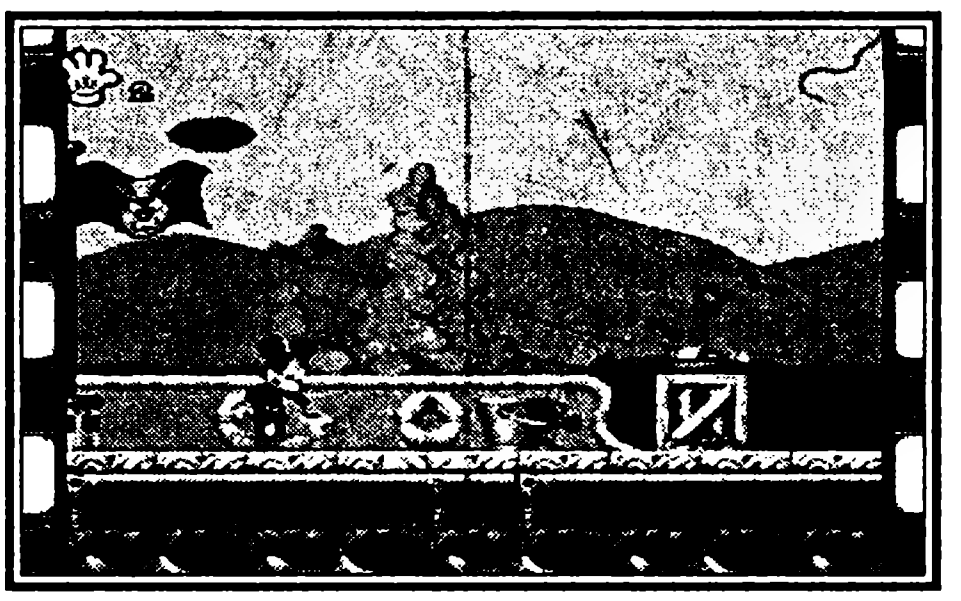


Уровень не просто простой, а очень простой, поэтому хватит вам и простеньких со-

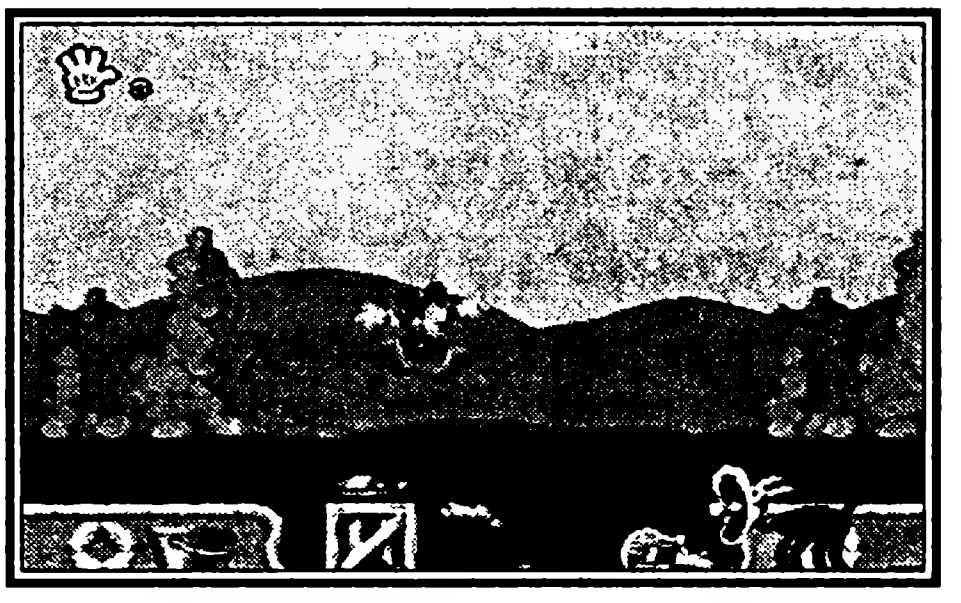
ветов. С толстым капитаном не связывайтесь, пока он не перейдет через разводной мост, а чтобы этот самый мост опустить, надо позвонить в четыре колокольчика на втором этаже, а сам старик еще пригодится вам в качестве батута. Когда он встанет рядом с ящиками, через которые вы не сможете перебраться, закидайте его камнями, собранными специально для этого. Дальше прямо с капитана на ящик, и так далее. Во вторых есть еще попугаи, с которых тоже можно покорить недоступные без помощи места.

Сюжет второй.

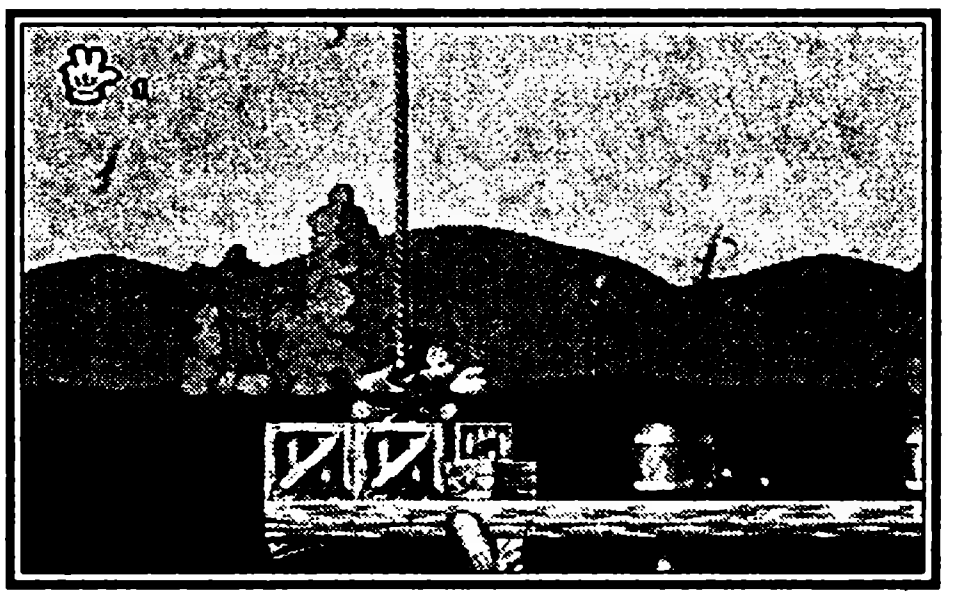
Сумасшедший доктор



Мрачный замок с немыслимым количеством подземных ходов, населенных оживившими скелетами, огромными летучими мышами с драными перепончатыми крыльями, пауками и самим психованным доктором. Некоторые скелеты прыгают неожиданно откуда-то сверху, кидают в вас черепа и разлетаются на шесть частей. Дорога сама по себе не подарок. Вам придется мчаться с немыслимой скоростью на телеге, а над головой и под ногами будут проносится пилы и бревна с шипами. Дорога будет иногда прерываться, а телега падать в кипящее масло, тут вам придется изловчиться и перепрыгнуть на другую, если успеете, конечно. Кстати, в самом начале этого отрезка пути постарайтесь засечь жизнь среди пил, и в следующий раз можно постараться ее взять, опять же, если успеете.

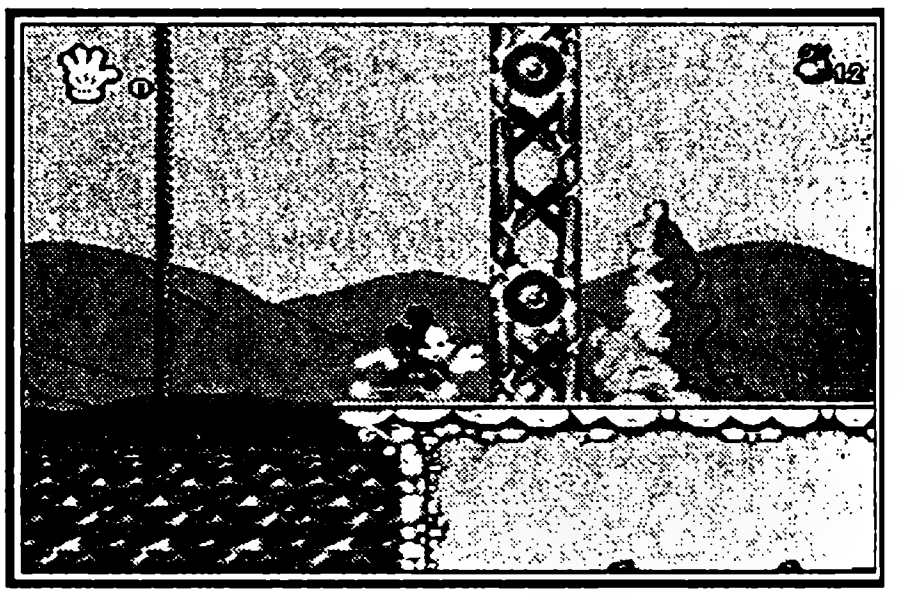


После телеги придется вам спускаться по ступенькам на краю башни. Ступеньки старые и в любой момент могут осыпаться, так что не стоит медлить. Кроме того, кого-то угораздило начать кидаться сверху бочками, которые весело скачут прямо на вас. Причем скорость у них будь здоров, вы рядом с ними просто черепаха Тортилла, так что придется вам поиграть в черепаху, которая сошла с ума и воображает себя кузнечиком. Тем более бочки достаточно низки, чтобы кузнечик не погиб раньше времени.



Вот сразу после этой башни вас ожидает небольшой финишный рывок, после чего вы оказываетесь у башни доктора. Чтобы добраться до верха, воспользуйтесь лифтом, по пути уворачиваясь от костей скелетов. В тех, которые стоят на

этажах, кидайте камни, чтобы они не успевали начать кидаться в вас черепами. Доехав до этажа лаборатории доктора, не торопитесь. Попробуйте выйти из лифта и снова в него войти, вас ждет небольшой сюрприз.



И вот вы, наконец, попали в лабораторию. Дверь в подсобку, где засел профессор, закрыта на амбарный замок. На стенах какие-то склянки с разноцветными химикатами, склянка и примус.

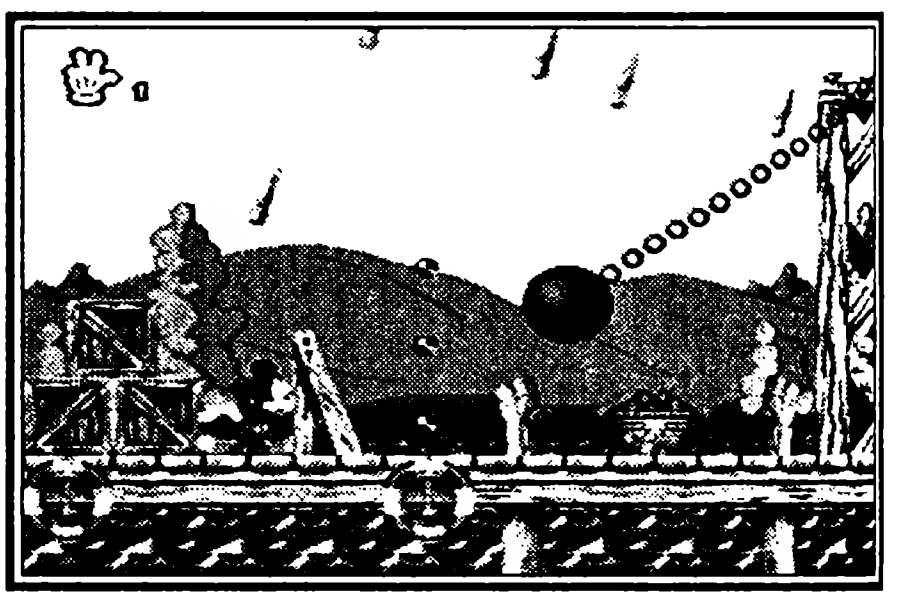
Что делать? Вы еще спросите, кто виноват! Естественно, смешивайте всю химию воедино и кипятите ее на примусе. Получится полный ба-бах, и дверь сломается!

Во время химических экспериментов можно поиграть с цветом, хотя это совсем не обязательно.

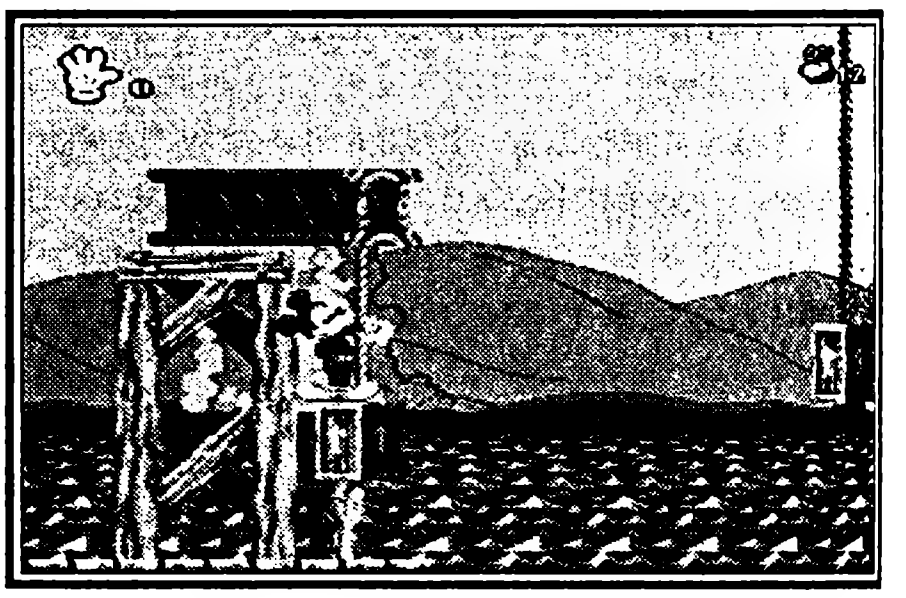
Ну, вот и он — сумасшедший профессор. Бейте его всеми доступными методами, при необходимости запрыгивая на выступы, дабы профессор не смог попасть в вас пробиркой, которые он будет раскидывать во все стороны. Когда пробирки закончатся, он начнет судорожно молотить воздух руками, а вы можете беспрепятственно двигаться дальше, пока не встретите верного пса Плуто, который абсолютно непонятно что там делал.

Сюжет третий.

Охотник за лосями



На этом этапе вы наловитесь лося на всю оставшуюся жизнь, пока не научитесь вовремя прыгать ему навстречу, чтобы перелетать через него. Следите за Плуто, он все-таки собака и будет вам подсказывать, когда лось приближается, делая охотничью стойку.



Кроме самого лося, ваше продвижение будут затруднять падающие здоровенные булыжники и ветки, но увернуться от них не составит труда. Вообще-то требуется только найти Микки-охотника, но после того, как вы его обнаружите, немедленно вспыхнет надпись, которая безжалостно сообщит, что вместе с ним вы нашли и лося, и теперь вам придется срочно делать от него ноги.

Не останавливайтесь и внимательно смотрите под ноги, дабы не спотыкаться о торчащие повсюду камни, собирайте яблоки, не пожалеете. В яблоках все-таки можно найти немного влаги, а без воды ваш Микки далеко не убежит, пото-

му что у него уменьшится скорость, а лосю все это без разницы, а тем более его рогам.

Если вам удалось пересечь финишную прямую, считайте себя молодцом.

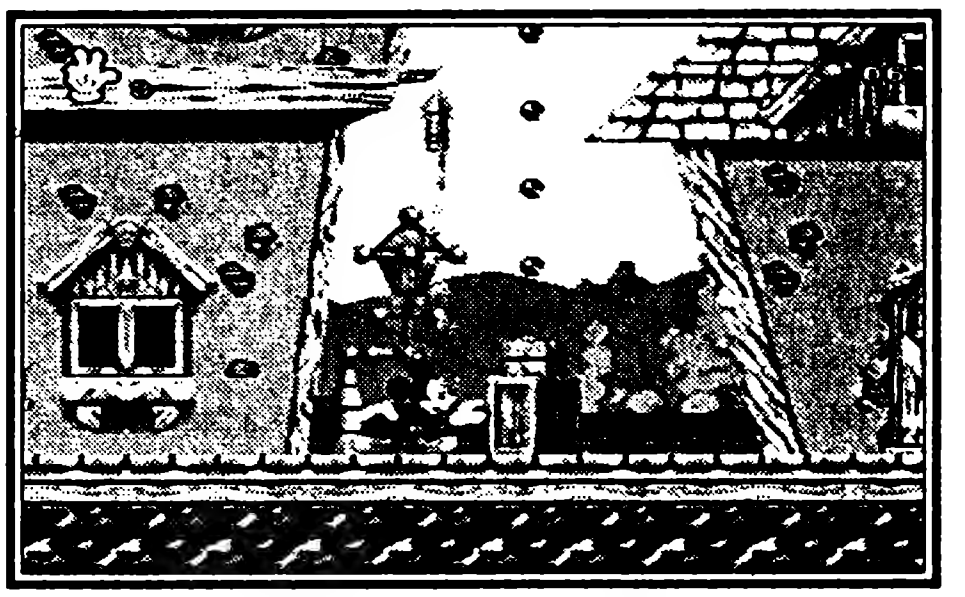
Сюжет четвертый.

Унылые приведения

Давно покинутый живыми дом, кишмя кишащий призраками несчастных, давно покинувших этот бренный мир. При этом домишко покрылся за время необитаемости мерзкой паутиной.

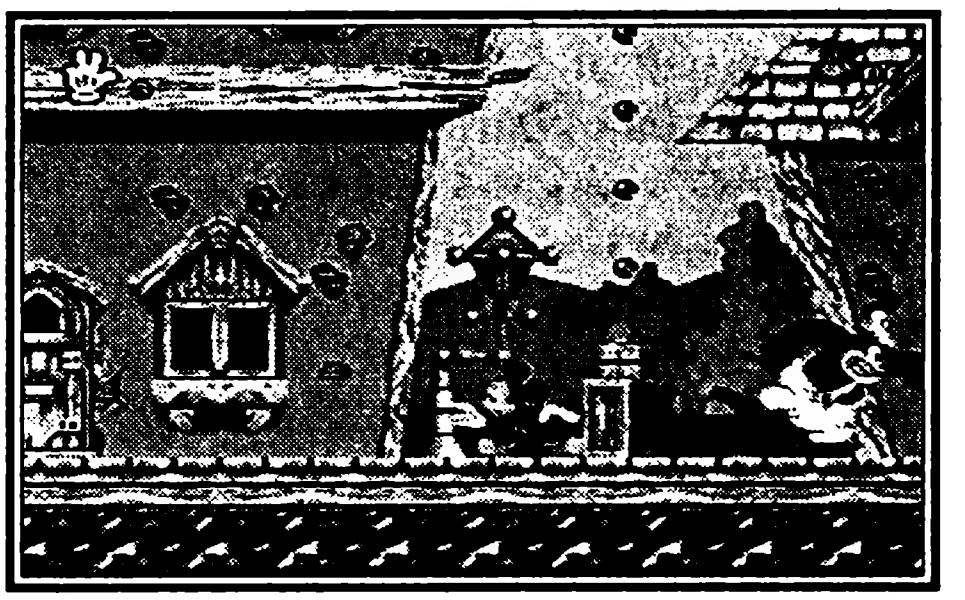
Призраки, правда, выглядят довольно добродушно и, похоже, не такие уж унылые, как утверждает название уровня, во всяком случае при жизни они были вполне веселыми людьми. Хотя окружающая обстановка достаточно мрачная. В подвале, например, все время протекают трубы, кем-то небрежно перевязанные в месте протека носовыми платками, при этом там еще и темно. Но главная неприятность — лестницы, которые норовят превратиться в очень скользкие горки, как только вы зайдете на нее дальше середины.

Выйдя из подвала, вы попадаете в комнату, кем-то периодически затопляемую водой. Перебирайтесь через нее на бочках. Если ваша бочка начинает тонуть, перепрыгивайте на следующую и двигайтесь дальше, избегая близкого контакта с призраком лодочника, который развлекается прямо в доме катанием на моторной лодке. Чтобы вода ушла, нужно коснуться левой границы экрана. На этом, в принципе, все сложности заканчиваются.



В самом начале, когда войдете в дом, попытайтесь перепрыгнуть через вторую яму и прыгнуть в третью, а в конце подвала, когда будете проходить по обваливающемуся мосту, провалитесь на последней и держитесь левой стенки.

Обратите внимание на то, что при входе в дом с улицы стенка с дверью есть, а изнутри ее сразу же нет, что доказывает наличие странностей данного жилища.



Сюжет пятый.

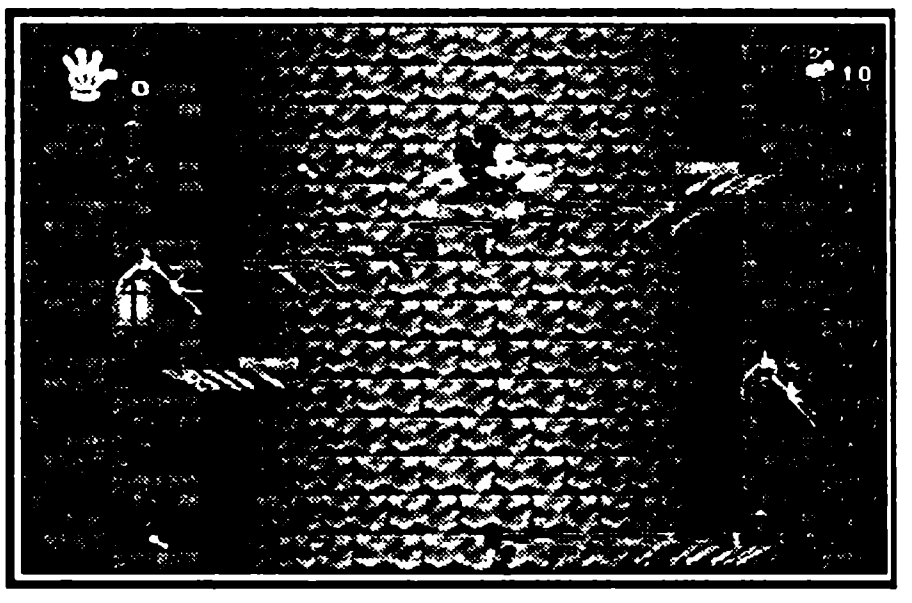
Микки и еще кто-то

Вечно голубое небо со снующими по нему бабочками, травка зеленеет, утренняя роса собирается в большие капли и стекает по ли-

стьям. К середине этапа вас от этих самых бабочек тошнить будет, но пока все очень мило.

Придется вам быстренько вырастить цветок, затем по этому цветку продвигаться все выше и выше к водоему, где водится много-много диких комаров, причем таких, что их еще и не прихлопнешь, только и успевай уворачиваться.

После водоема вы попадете под землю, в царство жуков и модных личинок в памперсах, которые будут целыми горстями сыпаться на вас с потолка, остервенело рассекая воздух всеми четырьмя конечностями. Но на самом деле здесь расположилась огромная паучиха, от которой вам и придется удирать, когда вы до нее доберетесь. При этом у нее восемь ног, и бегает она очень быстро. Чтобы не попасть в ее лапы, прыгайте на божью коровку, которая мирно спит неподалеку. Со страху она так припустится, что никакая паучиха не догонит.



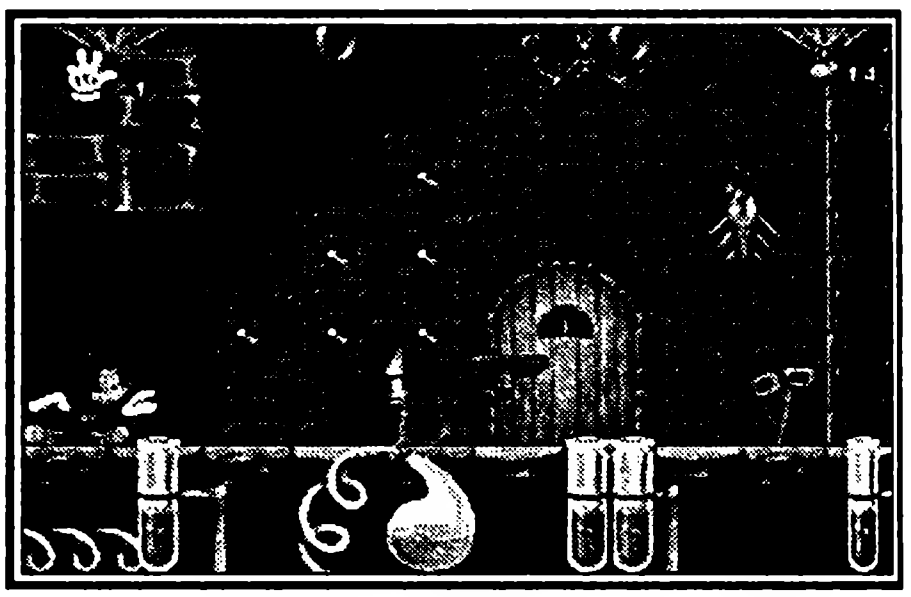
Таким образом, вам удастся выбраться на свежий воздух и посетить обеденный стол.

А как встретите второго Микки Мауса, катающегося на пробке, знайте, что вы прошли уже целых пять этапов, и вас ждет последнее и решительное испытание.

Сюжет шестой.

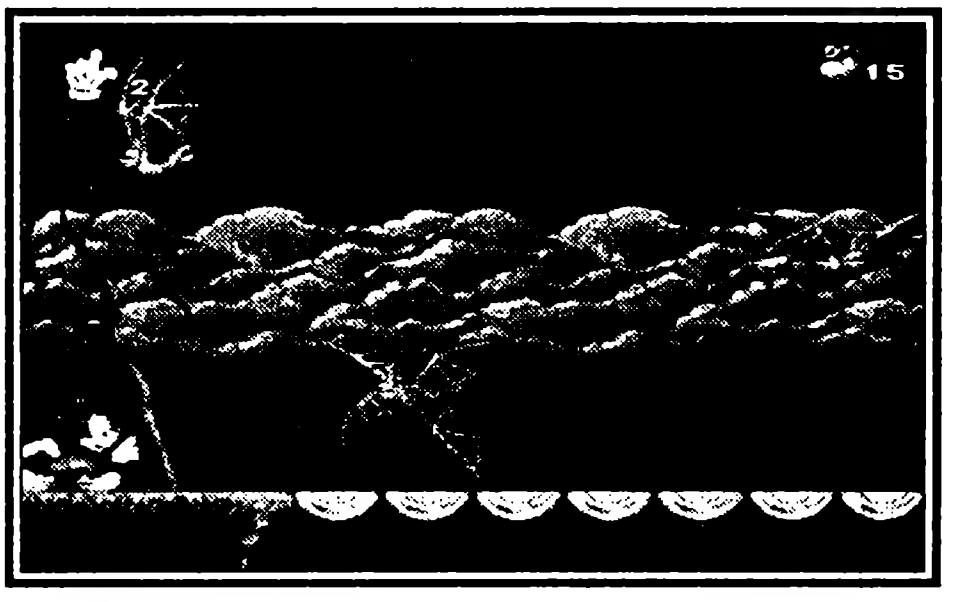
Принц и нищий

В самом начале можно вспомнить детство золотое и вдоволь накачаться. Нет, не на качелях, а прямо на люстре, так гораздо интереснее и оригинальнее. Потом вы попадете в старинную библиотеку, где придется переступить через себя и топтать ногами всякие раритеты и прочие фолианты, если вы сможете заставить себя участвовать в этаком жлобстве. Для укрепления намерений рекомендую вспомнить, сколько трудов и этапов осталось позади, а также, что мышь, она и в Африке мышь, и читать не умеет, тем более классиков.



Чем дальше, тем сложнее дорога. Даже сами стены замка будут все время пытаться раздавить вас. Выйдя на башню, очень похожую на ту, которую вы штурмовали на втором уровне, вам придется карабкаться наверх, подгоняемому пламенем, наступаю-

щим снизу. Сверху при этом будут сыпаться колючие ядра, летучих мышей не будет. Даже дойдя до вершины башни, вы не будете в безопасности, напротив, тут-то и начнется самое интересное. Снизу к вам подбирается огонь, так и норовя облизнуть ваши пятки, а вы вынуждены карабкаться вверх по полкам, на которых вас уже давно поджидают арбалетчики и метатели ножей. Появившись в библиотеке, эти враги отныне станут появляться повсюду.

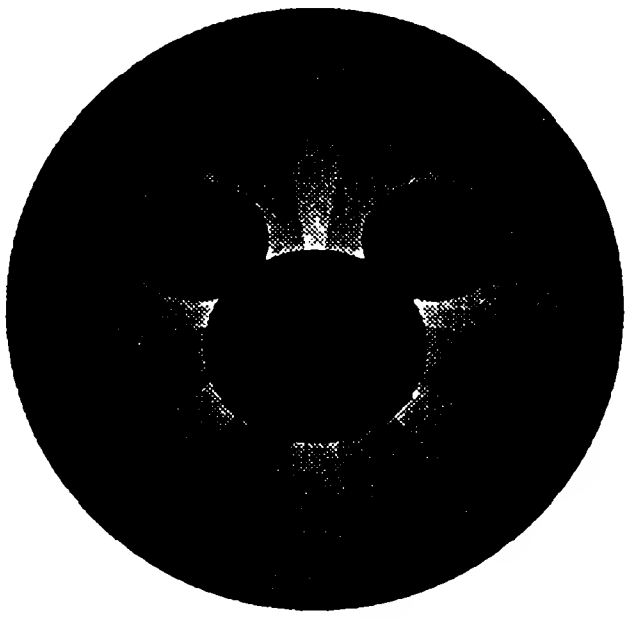


Когда пламя почти настигает вас, подпрыгивайте на самый верх, где можно немного отдохнуть. Вам удалось дойти до финишной прямой, ведущей в приемную главного босса.

Камушки ваши не причинят вреда этому громадному старине Питу, большому любителю пожрать. То есть надо отыскать у него самое слабое место. Оно находится повыше ног и пониже спины, причем не стоит вам зевать по сторонам, потому что попасть под это самое уязвимое мягкое место — это все равно, что попасть под пресс. Пит знает об этом и будет изо всех сил стараться вас раздавить. И именно под это слабое место нужно будет подставлять доски с шипами, которые в изобилии валятся сверху.

Вскоре доски падать прекратят, а под потолком появится нечто на цепочке, чем можно бить Пита по морде, если справиться с двумя рычагами, которые появятся одновременно со штуковиной и предназначены как раз для управления ею. Чтобы достать до них, попробуйте запрыгнуть на меч, который Пит будет кидать в вас, в тот момент, когда меч воткнется в стену.

И вот наступает момент завершающего удара, отправляющего босса в полный нокаут, и Микки выходит из игры форменным триумфатором, впору пить шампанское, кричать «Ура» и кидать в воздух чепчики. Так что играйте и выигрывайте, вот такая она, «Mickey Mania»!



PHANTASY STAR IV

ЗВЕЗДА ФАНТАЗИИ IV

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★★★

Пожалуй, Phantasy Star IV была первой по-настоящему хорошей RPG, которая встретилась на моем пути. В свое время, я потратил немало часов на наслаждение ей, погружаясь в этот чарующий и завораживающий мир, и, в принципе, я до сих пор не считаю, что это время потрачено зря. Как это ни глупо звучит, как не возмущались тогда мои родители, мол уроки не сделаны да и вообще нужно думать о будущем, эта игра принесла мне гораздо больше пользы, чем так и не дочитанное «Что делать?». Извиняюсь за каламбур, как это принято в приличном обществе, но Phantasy Star развивает фантазию, особенно детскую и неокрепшую, гораздо лучше, чем Чернышевский. А сейчас я хочу поделиться своей ностальгической радостью с Вами, незнакомый геймер, открыть секреты и тайны этой игры, в которую, по моему субъективному мнению и объективному мнению большей части моих друзей и знакомых, стоит поиграть каждому, в чьи руки попала Sega. Думаю, это описание будет интересно и тем, кто уже знаком с этим сокровищем. Представьте хотя бы на секунду, что вы что-то упустили. Представили? Страшно стало? Где-то в районе груди появилось гнетущее чувство безысходности и какого-то глобального упущения в структуре мироздания? Если так, а я знаю что так, то поехали дальше. Итак, начинаем...

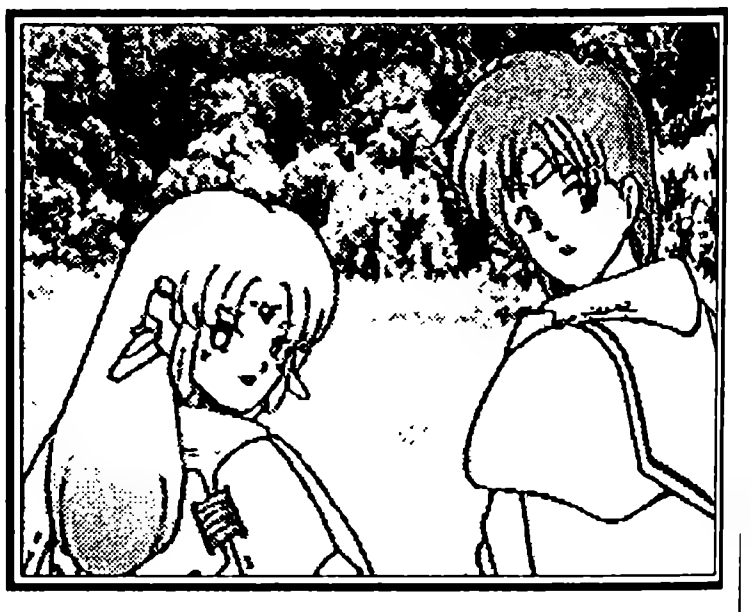
Управление и меню

✣ — направление движения
A — исследовать местность
B — отменить
C — просмотреть показатели персонажей, подтвердить

Нажав на C, вы увидите пять кнопок:

Item — снаряжение. Выберите персонажа и проверьте, какие вещи у него есть. Нажав на соответствующий предмет, вы сможете его применить (Use), передать другому члену отряда (Giv) и выбросить (Tos).

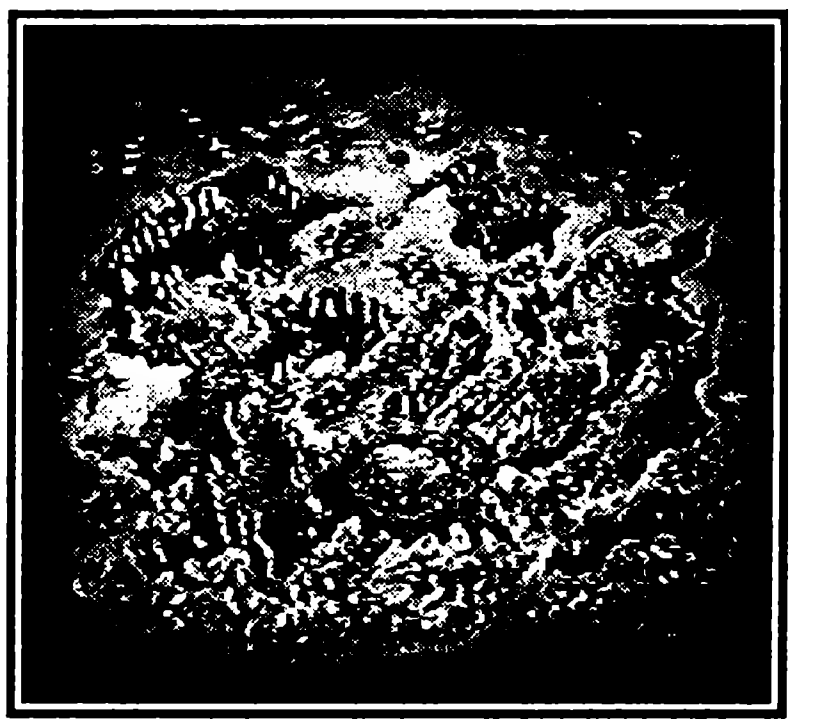
State — уровень. Нажав на еще одну кнопку State, вы видите панели с жизненными пунктами (HP), пунктами применения техник (TP), уровнем и именем персонажа. Первая цифра — показатели на данный момент, вторая — максимально возможное число. Нажав Order, вы можете поменять спутников местами.



Tech — применение техник. Так в мире звезды Алго называется то, что мы бы назвали магией. Вам сразу покажут, сколько жизненных и технических пунктов у каждого персонажа. Выберите героя и нажмите на название нужной вам техники. Естественно, пунктов техники убавится.

Strng — показатели героя. На нижней правой палетке вы увидите, какое снаряжение надето на ка-

кие части тела, на верхней левой — имя, уровень и накопленный опыт, на правой верхней жизненные и технические пункты, на правой нижней — параметры, традиционные для ролевых игр:



Strnght — сила
Mental — психическая сила
Agility — ловкость
Luck — удача
Dextrty — стойкость
Attack — атака
Defense — защита
Eqp — экипировка. Те же показатели, расположенные несколько в другом порядке. Будьте осторожны, в этой опции очень просто выбросить что-нибудь из одежды.

В бою

В нижней части экрана есть две кнопки. Нажимая на верхнюю (Fght), вы посылаете персонажа в атаку, нажав нижнюю (Stgy), выбираете еще из двух возможностей. Ordr — курсором выбрать иконку персонажа и отдать приказ атаковать, применить технику, применить снаряжение, воспользоваться артефактом. Run — сбежать с поля боя.

Персонажи

1. Чаз Эшли

Возраст: 16 лет
Раса: Человек
Статус: Лицензированный охотник гильдии
Бывший уличный мальчишка, который сделал карьеру, попав в ученики к Элис Брангвин — лучшему охотнику на монстров в Мотавии. В шестнадцать он способный ученик, с очень вспыльчивым характером. Эта игра — история его жизни, как он спас систему Алго от сил Зла. Чаз прекрасно владеет клинковым оружием и особенно силен с двуручным мечом. Хотя он и может брать щиты, лучше его использовать без них.
Техники:
Res — 3 TP — Уровень 1 Лечебной магии
Уровень 4 — Tsu — 6 TP — Уровень 1 Магии грома
Уровень 8 — Hinas — 4 TP — Побег из подземелий
Уровень 9 — Ryuka — 8 TP — Телепорт в город, который вы перед этим посещали
Уровень11 — Anti — 2 TP — Лечение ядов
Уровень12 — Zan — 8 TP — Уровень 1 Магии ветра против всех врагов
Уровень14 — Rimpa — 5 TP — Лечение от парализации
Уровень 16 — Gires — 5 TP — Уровень 2 Лечебной магии
Уровень 17 — Githu — 11 TP Уровень 2 Магии грома

Уровень 21 — Brose — 16 TP — Мгновенная смерть всех механических врагов (только один раз в битве)
Уровень 23 — Gizan — 12 TP — Уровень 2 Магии ветра, против всех врагов
Уровень 24 — Rever — 12 TP — Вытягивает из лап смерти
Уровень 31 — Nathu — 15 TP — Уровень 3 Магии грома
Уровень 36 — Nares — 9 TP — Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 37 — Nazan — 16 TP — Уровень 3 Магии ветра, против всех врагов
Find — Megid — 30 TP — Тяжелые повреждения всем врагам
Навыки:
Знает — Earth — Задерживает одного врага
Уровень 6 — Crosscut — Двойная атака, против одного врага
Уровень 13 — Airslash — Атака против всех врагов
Уровень 27 — Rayblade — Атака против одного врага
Уровень 35 — Explode — Мгновенная смерть одного врага

2. Элис Брангвин

Возраст: Спрашивать такое у дамы просто невежливо.
Раса: Человек
Статус: Мастер Гильдии Охотников
Элис по прозвищу «Восемь Ударов» — лучший охотник на монстров на Мотавии. Ее слава гремит по всем отдаленным уголкам этого мира. У нее очень жесткий характер, но она справедлива. Давным-давно он распознала в маленьком Чазе будущего великого фехтовальщика и взяла его под свое крыло. Когда он выучился, то стал ее партнером в этом сложном бизнесе. Так начались их приключения.
Элис — мастер метательного оружия
Техники
Знает- Foi — 3 TP — Уровень 1 Огненной магии
Знает — Shift — 7 TP — Повышает силу одному компаньону
Знает — Saner — 6 TP — Повышает ловкость всем компаньонам
Уровень 8 — Zan — 8 TP — Уровень 1 магии ветра, против всех врагов
Уровень 14 — Gifoi — 6 TP — Уровень 2 огненной магии, против одного врага.
Навыки:
Знает — Vortex — Атака против одной цели
Уровень 10 — Moonshade — Остановка всех врагов
Уровень 13 — Death — Смерть одной цели

3. Хан

Возраст: 24
Раса: Человек
Статус: Ученый
Альтруист по призванию, сын оружейника из крупа по рождению. В Университете изучал проблемы Мотавии. Едкий и язвительный тип, требующий, чтобы все делали правильные вещи. Более рационален, чем Чаз, но не такой храбрый. Причастность

его к экспериментам профессора Холта в Долине Семени вводит его в ваше приключение

Хан предпочитает небольшое оружие, типа кинжалов, но может нападать и с двумя.

Техники

Знает — Res — 3 TP — Уровень 1 Лечебной магии
Знает — Gelun — 5 TP Уменьшает силу всех врагов
Уровень 3 — Wat — 4 TP — Уровень 1 ледяной магии
Уровень 6 — Anti — 2 TP — Лечение ядов
Уровень 7 — Doran — 4 TP — Уменьшение ловкости, против всех врагов
Уровень 9 — Zan — 8 TP — Уровень 1 магии ветра, против всех врагов
Уровень 10 — Vol — 8 TP — Мгновенная смерть одного врага
Уровень 11 — Gires — 6 TP — Уровень 2 Лечение магии
Уровень 12 — Rimpa — 5 TP — Лечение паралича
Уровень 13 — Rimit — 10 TP — Останавливает всех врагов
Уровень ** — Giwat — 6 TP — Уровень Ледяной магии
Уровень ** — Gizan — 12 TP — Уровень 2 Магии ветра против всех врагов
Уровень ** — Nawat — 10 TP — Уровень 3 Ледяной магии
Уровень ** — Savol — 16 TP — Мгновенная смерть всех врагов
Уровень ** — Nares — 9 TP — Уровень 3 Лечебной магии
Уровень ** — Nazan — 16 TP — Уровень 3 Магии ветра, против всех врагов

Навыки:

Знает- Vision — Ловкость всеми компаньонами
Уровень ** — Astral — Тяжелое повреждение против всех
Уровень ** — Eliminate — Смерть одного врага

4. Рун Валш

Возраст: Неизвестен
Раса: Человек с Дезолиса
Статус: Эспер Волшебник

Рун — один из самых загадочных членов вашей команды. Он фокусник, знающий, правда, и настоящее волшебство. Он давно знаком с Элис, но был ли у них роман, они предпочитают скрывать. Был одним из тех, кто выдвинул Чаза на звание чемпиона Системы Алго, так как имел довольно высокое мнение о его способностях. Рун, живое воплощение Лутца, первого Эспера, боровшегося против Темных Сил еще две тысячи лет назад. Его воспоминания, как Лутца, хранятся в шаре телепатии, спрятанном в глубинах особняка Эспера.

Техники

Знает — Foi — 3 TP — Уровень 1 Огненной магии
Знает — Wat — 4 TP — Уровень 1 Ледяной магии
Знает — Gra — 10 TP — Уровень 1 Гравитационной магии против всех
Знает — Arows — 9 TP — Отравленная стрела, усыпляет всех врагов
Знает — Hinas — 4 TP — Побег из подземелий

Знает — Ryuka — 8 TP — Телепорт в любой город из тех, что вы уже посетили, на планете, на которой вы находитесь.
Уровень 18 — Giwat — 7 TP — Уровень 2 Ледяной магии
Уровень 19 — Gifoi — 6 TP — Уровень 2 Огненной магии
Уровень 20 — Seals — 8 TP — ???
Уровень 21 — Rever — 12 TP — Лечение находящихся при смерти
Уровень 23 — Gigra — 15 TP — Уровень 2 Гравитационной магии против всех
Уровень 25 — Nafoi — 9 TP — Уровень 3 Огненной магии
Уровень 26 — Nawat — 10 TP — Уровень 3 Ледяной магии
Уровень 30 — Nagra — 19 TP — Уровень 3 Гравитационной магии против всех
Навыки:
Знает- Flaeli — Огненная атака, против одного противника
Знает — Hewn — Атака ветром, против всех врагов
Уровень 24 — Diem — Смерть одного противника
Уровень 27 — Tandle — Электрическая атака против всех
Уровень 29 — Efess — Ледяная атака против всех
Уровень 32 — Negatis — Смерть всех противников
Уровень 35 — Legeon — Сильные повреждения всем

5. Гриз

Возраст: 19
Раса: Мотавианец (абориген)
Статус: Мотавианский солдат
Гриз сильный, но тихий тип, который живет только для того, чтобы мстить за своих родителей, погибших, когда Зио спалил деревню Молкум. Гриз — гордый воин с гипертрофированным чувством собственного достоинства. В бою он полагается на грубую силу и тяжелое колющее оружие. Вы встречаете его в Тоное вместе с юной сестрой, которую он оставит, чтобы присоединиться к вам.
Техники
Знает — Brose — 16 TP — Попытка мгновенной смерти всем механическим врагам. Только один раз за битву
Навыки:
Знает — Crash — Попытка мгновенной смерти одного противника
Уровень 14 — War Cry — Повышает атаку Гриза
Уровень ** — Sweeping — Повреждает всех врагов

6. Рика

Возраст: 1
Раса: Нуман
Статус: Воин
Приятная барышня искусственного происхождения, созданная последним работающим на Мотавии компьютером. Предполагалось, что она будет включать в себя лучшее, что было в человеческой расе. Большую часть своей короткой жизни она

провела под землей и выбралась на поверхность, только повстречав вас. Она очень хорошо ладит с андроидами. Рика сильный воин и сильный маг. И еще она самая болтливая в компании.

Техники:
Знает — Res — 3 TP — Уровень 1 Лечебной магии
Уровень 8 — Saner — 6 TP — Повышает ловкость всех компаньонов
Уровень 13 — Gires — 5 TP — Уровень 2 Лечебной магии
Уровень 14 — Deban — 6 TP — Повышает защиту всех компаньонов
Уровень 19 — Shift — 7 TP — Повышает атаку одному из компаньонов
Уровень 20 — Sar — 12 TP — Уровень 1 Лечебная магия на всех союзников
Уровень 28 — Gisar — 24 TP — Уровень 2 Лечебная магия на всех союзников
Уровень 33 — Nares — 9 TP — Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 40 — Nasar — 36 TP — Уровень 3 Лечебная магия на всех союзников
Навыки:
Знает — Illusion — Понижает проворство всем противникам
Уровень 4 — Dblslash — Двойная атака против одного врага
Уровень 12 — Eliminate — Смерть одного врага
Уровень 17 — Disrupt — Понижает ловкость всех врагов

7. Радж

Возраст: 78
Раса: Дезолианец
Статус: Священник

Это мудрый старый священник, постоянно прибегающий к сарказму, чтобы подразнить вас. Вы встречаете его после того, как ваш корабль потерпит крушение на его храме, так что ирония с его стороны вполне уместна. В связи с тем, что вы разрушили его жилище, он будет вынужден присоединиться к вам. В путешествиях по Дезолису он будет снабжать вас очень полезной информацией. Радж очень мощный волшебник, и лучше всего использовать его именно в этом качестве.

Техники:
Знает — Res — 3 TP — Уровень 1 Лечебная магия
Знает — Gires — 6 TP — Уровень 2 Лечебная магия
Знает — Anti — 2 TP — Лечение ядов
Знает — Rimpa — 5 TP — Лечение паралича
Знает — Sar — 12 TP — Уровень 1 Лечебная магия на всех компаньонов
Знает — Rimit — 10 TP — Остановка всех врагов
Знает — Seals — 8 TP — ???
Знает — Arows — 9 TP — Лечение сна всех компаньонов
Знает — Rever — 12 TP — Лечение находящихся при смерти
Уровень 27 — Nares — 9 TP — Уровень 3 Лечебной магии
Уровень 28 — Gisar — 24 TP — Уровень 2 Лечебной магии. На всех компаньонов
Уровень 31 — Regen — 36 TP — Лечение находящихся при смерти и восстановление HP одного компаньона
Уровень 34 — Nasar — 36 TP — Уровень 3 Лечебной магии. На всех компаньонов

Навыки:
Знает — Holyword — Убивает одного врага (Только если враг злой, как все враги на Краю)
Знает — St. Fire — Мощная атака, если сработает
Знает — Ataraxia — Восстанавливает некоторое количество затраченных ТР
Знает — Blessing — Повышает защиту всем союзникам
Знает — Miracle — Уровень 4 Лечебной магии. На всех союзников и андроидов

8. Кира

Возраст: 18
Раса: Человек
Статус: Эспер Фокусник

Вы встретите ее, когда она пытается бороться с Лесом Плотоядных Деревьев. Она абсолютно уверена, что Рун и есть Лутц —духовный лидер всех Эсперов. Кира — идеалистка, готовая на все, чтобы остановить распространение Черной Волны — Чумы этого мира. В бою лучше всего использовать ее способности к лечению и магии, но она неплохо обращается и с ножом.

Техники:
Знает — Res — 3 ТР — Уровень 1 Лечебной магии
Знает — Foi — 3 ТР — Уровень 1 Огненной магии
Знает — Gires — 6 ТР — Уровень 2 Лечебной магии
Знает — Anti — 2 ТР — Лечение отравления
Знает — Rimpa — 5 ТР — Лечение паралича
Знает — Gifoi — 6 ТР — Уровень 2 Огненной магии
Знает — Gra — 10 ТР — Уровень 1 Гравитационной магии на всех
Знает 30 — Gigra — 15 ТР — Уровень 2 Гравитационной магии на всех
Знает 33 — Nafoi — 9 ТР — Уровень 3 Огненной магии
Знает 36 — Nares — 9 ТР — Уровень 3 Лечебной магии, выравнивает ТР
Знает 40 — Nagra — 19 ТР — Уровень 3 Гравитационной магии против всех
Навыки:
Знает — Medice — Усиленная Лечебная магия
Знает — Hewn — Магия ветра против всех противников
Знает — Flaeli — Огненная магия
Знает — Telele — Нижняя атака, все врáги
Уровень 29 — Warla — Повышает защиту, все враги
Уровень 35 — Bindwa — Останавливает всех врагов
Уровень 39 — Tandle — Магии грома, против всех врагов

9. Сет

Возраст: ???
Раса: Человек?
Статус: Странствующий археолог

Загадочный тип, с которым вы встречаетесь в Храме Солдатов. Он говорит, что он археолог, но посмотрите на его навыки. Они довольно смертельны и, возможно, Сет не тот, за кого он себя выдает.

Техники:
Отсутствуют
Навыки:
Знает — Shadow — Уменьшает ловкость всем противникам
Знает — Corrosion — Теневая атака против всех противников
Знает — Mindblast — Уменьшает ловкость всем противникам
Знает — Deathspell — Мгновенная смерть одного врага.

Андроиды: У андроидов, Деми и Уорена все это немного отличается. Так, например, у них нет никаких Техник и просто не может быть, поэтому этот пункт мы просто опускаем. Навыки у них называются эффектами.

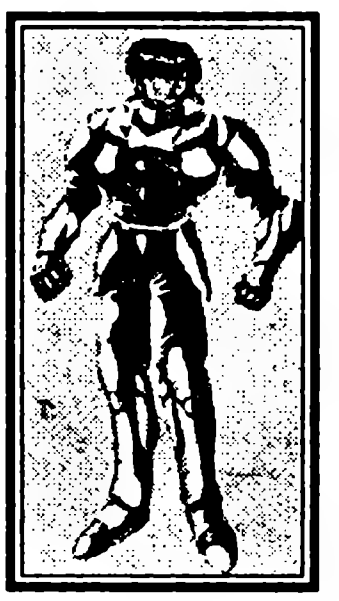
10. Деми

Возраст: 324
Раса: Андроид
Статус: Контроль Планетарных Систем

Первый андроид, которого вы встретите на своем пути. Вы должны освободить ее от плена у Зио, где она, бедная, томится. Она мудра, но в то же время весела и беззаботна. Она поможет вам в ваших первых опытах с древней техникой.

Знает — Recover — Усиленная Лечебная Магия на Деми
Знает — Medic Power — Лечение находящихся при смерти, и Уровень 2 лечебной магии на всех
Знает — Barrier — Магическая защита на всех союзников
Знает — Stasisbeam — Временная заморозка противника
Знает — Spark — Смерть электрических врагов
Системная плата Мотавии — Phononmezer — Усиленная атака против всех

11. Уорен



Возраст: 998
Раса: Андроид
Статус: Спутниковый контроль и планетарные системы.

Уорен, созданный в течение последнего Темного Цикла, является самым старым членом вашей команды. При полном отсутствии чувства юмора он хладнокровен и имеет прекрасные фактические данные относительно всего, с чем вы сталкиваетесь. Он был наставником Деми, и она до сих пор не называет его иначе как Мастер.

Знает — Recover — Усиленная Лечебная Магия на Уорена
Знает — Barrier — Магическая защита на всех союзников
Знает — Flare — Усиленная атака, против одного врага
Знает — Spark — Смерть электрических врагов
Спутник Курана — Hyper Jammer — Останавливает электрических врагов
Оружие врага на Дезолисе — Burst Rocket — Усиленная огненная магия против всех врагов
Крепость Вахала — Positron Bolt — Усиленная атака против всех

Примечание:
** — действует, когда персонаж возвращается для финальной битвы.

12. Зио

Сумасшедший злодей, которого вы встречаете в начале игры. Поклоняется Темной Силе как богу и руководит большой сектой в Кадари, разделяющей его убеждения. Но он всего лишь вершина этого черного айсберга.

13. Лашиак

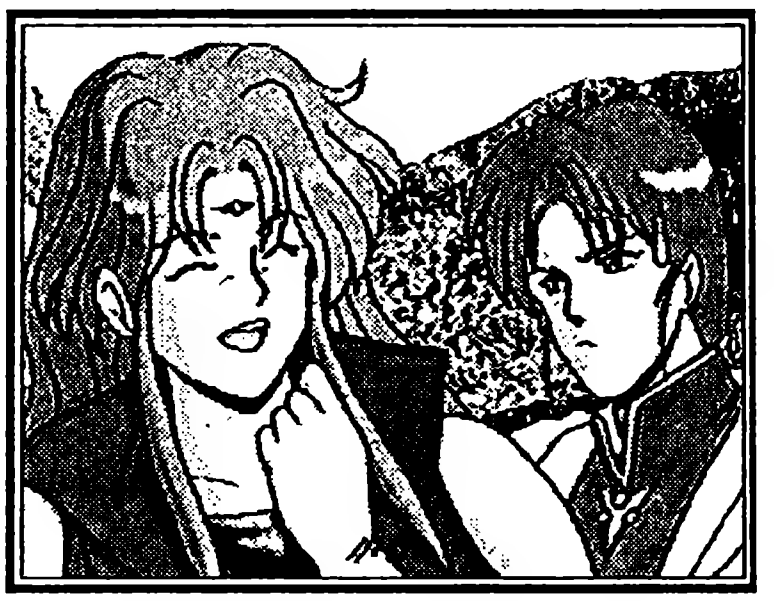
Злодей, известный еще по второй части этой игры. Он обитает в воздушном замке, и именно его рабы похищают Факел Затмения. Очень сильный противник.

14. Дедушка Дорин

Мудрый старик, которого вы встречаете в деревне Тоное, населенной Мотавианцами. Он будет заботиться об Элис после того, как ее ранят в схватке с Зио, и он же даст вам Алшлайн, способный возвращать людей Земы в плоть.

Обучающие методы

Песчаные черви:
Макро:
Чаз — Nazan, Gizan, или Zan (В энергии идите слева направо)
Рун — Nawat, Giwat, или Wat (То же самое)
Для других персонажей используйте следующее:
Рика — Dubleslash
Хан — Все, что душе угодно
Раджа — Что хочется
Деми — Можете даже попробовать то, что не хочется.
Уорен — Burstroc
Кира — Flaeli
Как только вы это сделаете, начнется метель, буран или, говоря точнее, Снежная буря (как хотите, так и называйте), которая просто восхитительна против песчаных червей. Ну, где вы видели песчаного червя в снегу? Они холода не любят и даже на Аракисе не заходят за полярный круг, а там с климатом получше (с точки зрения песчаного червя, разумеется). Это развлечение может принести вам тысячу очков. Независимо от выбранного хода, примените затем Метеор. Он дает среднее количество повреждений, но все равно, получить камнем по голове не очень-то и приятно. Это придется использовать 1-3 раза, в зависимости от силы Снежной Бури. Если песчаный червь устроит гадость под названием Землетрясение, вам придется быстренько подлечиться.



Макро 2:
Чаз — Rayblade — Paladin
Хан — Astral — Blow
Уорен — Лучше всего нападать, если у вас есть Photon Eraser, если нет, используйте Posibolt
Рика — Dblslash
Рун — Legeon

Эта чудовищная штука сможет прикончить его за один ход! Удар Паладина от всей души Уорена нанесет 200 повреждений в любом случае, Рика делает приблизительно тоже самое, а Рун мажет нанести все 400! Это уже окончательно!

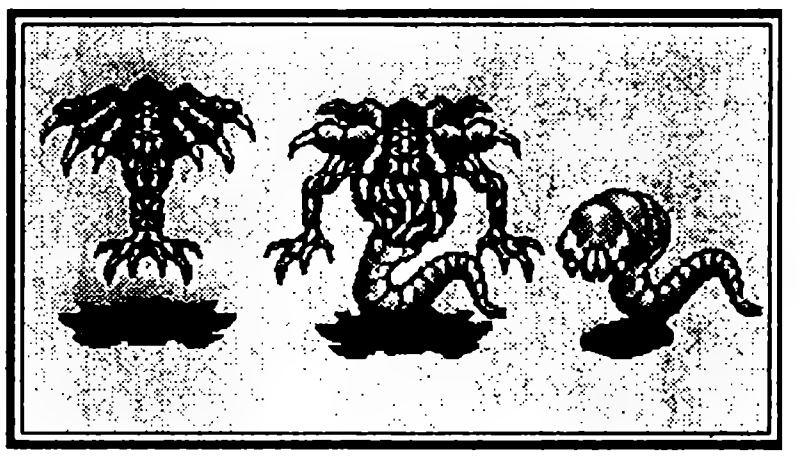
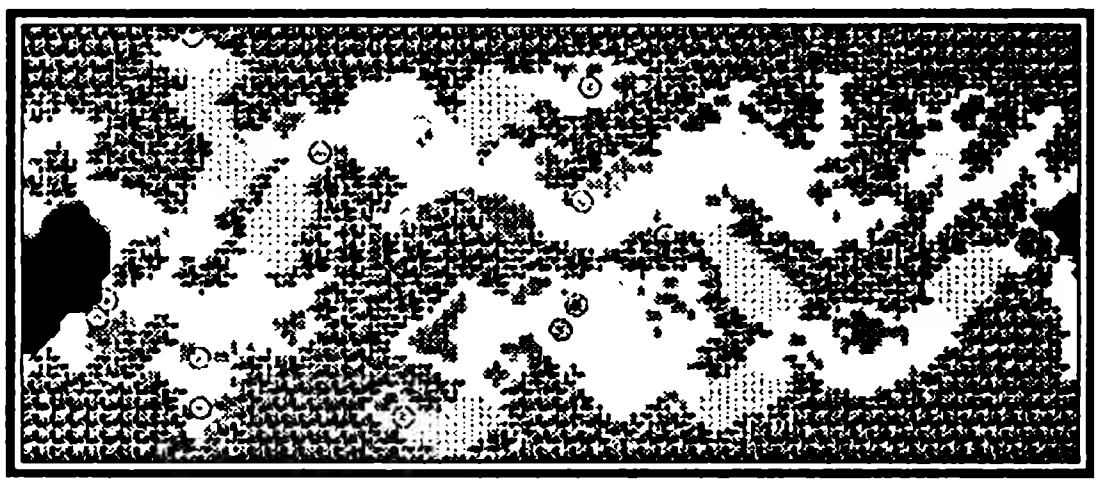


Таблица EXP
1 Living — 19,517*
2 Living — 9,758*
3 Living — 6,505*
4 Living — 4,879*
5 Living — 3,852*
*Число варьирует в зависимости от количества личинок червей, которых вы прикончили до того, как встретили песчаного червя.

Место — Я считаю, что лучшее место, чтобы бороться с песчаным червем, это Терми. Если вам повезет натолкнуться на пару гусениц по дороге, прикончите их, и будет чем расплатиться в трактире. Если натолкнетесь на личинок червей, убейте всех, кроме одной. Остерегайтесь! У них меньше 90 HP.

Дезолис

Макро:
Чаз — Nazan, Gizan, или Zan (слева направо по энергии)
Рун — Nafoi, Gifoi, или Foi (то же самое)
Выберите последний 3 Fire based, если возможно.
Макро2:
Чаз — Nazan, Gizan, или Zan (слева направо по энергии)
Рун — Nawat, Giwat, или Wat (То же самое)
Выберите последний 3 Ice based, если возможно.



Это все потому, что некоторые твари устойчивы к Основному Огню, и вы должны быть способны быстро определить это по цвету гадины. Вам придется уничтожить, других членов команды для этого. Уничтожьте каждого, но Чаз и Рун получат больше опыта.

Большинство людей здесь крайне восприимчиво к огню, и поэтому Огненный Шторм (Макро) нанесет им достаточно повреждений, чтобы прикончить их всех. Также они дают достаточно большое количество EXP для пары несчастных, поте-

рянных и скучающих людей. За Sky Tiaras заплатят больше, если против кротов вы используете Red Helixes.

Профалисы

Эти парни обитают на Краю. Здесь нет надобности ни в каких макросах. Они не слишком сильные, но, к сожалению, крайне редко встречаются. А Они дают EXP, больше чем 5 (пять для тех, кому не верится) песчаных червей вместе или по отдельности. Они просто не способны нанести какой-нибудь вред вашему здоровью, особенно, если столкнуться с массированной атакой, подобной, например, Nathu, Legeon, Posibolt или Megid. Они имееют приблизительно 3000 HP, но это занятие стоит того!

Комбо

Заклинание 1 (используемый характер) + Заклинание 2 (используемый характер) = Комбинация. Если имеется значок, который означает, что вы можете этим воспользоваться.

Negatis (Рун) + Nagra (Кира) = Черная Дыра

Wat (Рун) + Zan (Чаз/Элис) / Hewn (Кира) = Метель

Hijammer (Уорен) + Tandle (Рун) = Круговой Взлом (действует только на механические обьекты)

Nawat (Хан) + Tandle (Рун) = Управляемый Гром

Deban (Рика) + Megid (Чаз) + Legeon (Рун) + Posibolt (Уорен) = Разрушение (Все должно быть в точно таком порядке)

Zan/Hewn (Кира/Рун/Чаз/Элис) + Flaeli/Foi (Кира/Рун/Чаз) = Огненный шторм

Crosscut (Чаз) + Efess (Рун) = Великий Крест

Savol (Хан) + Diem (Рун) = Холокост (Это просто ужас какой-то! Используйте точные периоды заклинаний — не выше, не ниже. Действует только на живых существ, а не на механизмы)

Death (Элис) + Illusion (Рика) = Смертельный образ.

Rayblade (Чаз) + Astral (Хан) = Удар паладина

Holy Word (Радж) + Efess (Рун) = Очищающий Свет

Burstroc (Уорен) + Foi/Flaeli (Чаз/Кира/Рун) = Метеор

Phonon (Деми) + Airslash (Чаз) = Тихая Волна

Wat (Хан/Рун) + Foi (Элис/Кира) + Tsu (Чаз) = Тройной Бластер

Сравнение материалов

Здесь описываются материалы, которые вы можете купить или найти для какого-нибудь персонажа.

Leather — Дешевая кожа песчаного червя, прокипяченная в воске.

Carbon — Волокно с углеродным основанием

Titanium — Титановый сплав

Graphite — Особый графит (Не алмаз! Другая кристаллическая решетка.)

Ceramic — Керамика

Psychic — Наполнен защитной магией

Spaced — Двойная оружейная плата, для андроидов

Silver — Низкочастотная Лакония
Elastic — Защита от сильного напряжения
Compound — ???
Plasma — Строится на плазменной защите
Laconia — Высокая защита Лаконии
Reflect — Сильное сопротивление волшебству и техникам
Guardian (Включая Кольца) — Ничего не известно

Транспортные средства

1. Лэндровер — Бронированное транспортное средство, способное передвигаться по зыбучим пескам. Вы получаете его после того, как встретите Деми в форт Зио, и вы откроете Машинное Отделение. HP — 740. Движения: Кластер (*8) — атака против всех врагов (приблизительная мощность 200); Гравитон (*8) — Магия Деми против всех врагов (приблизительная мощность 300).

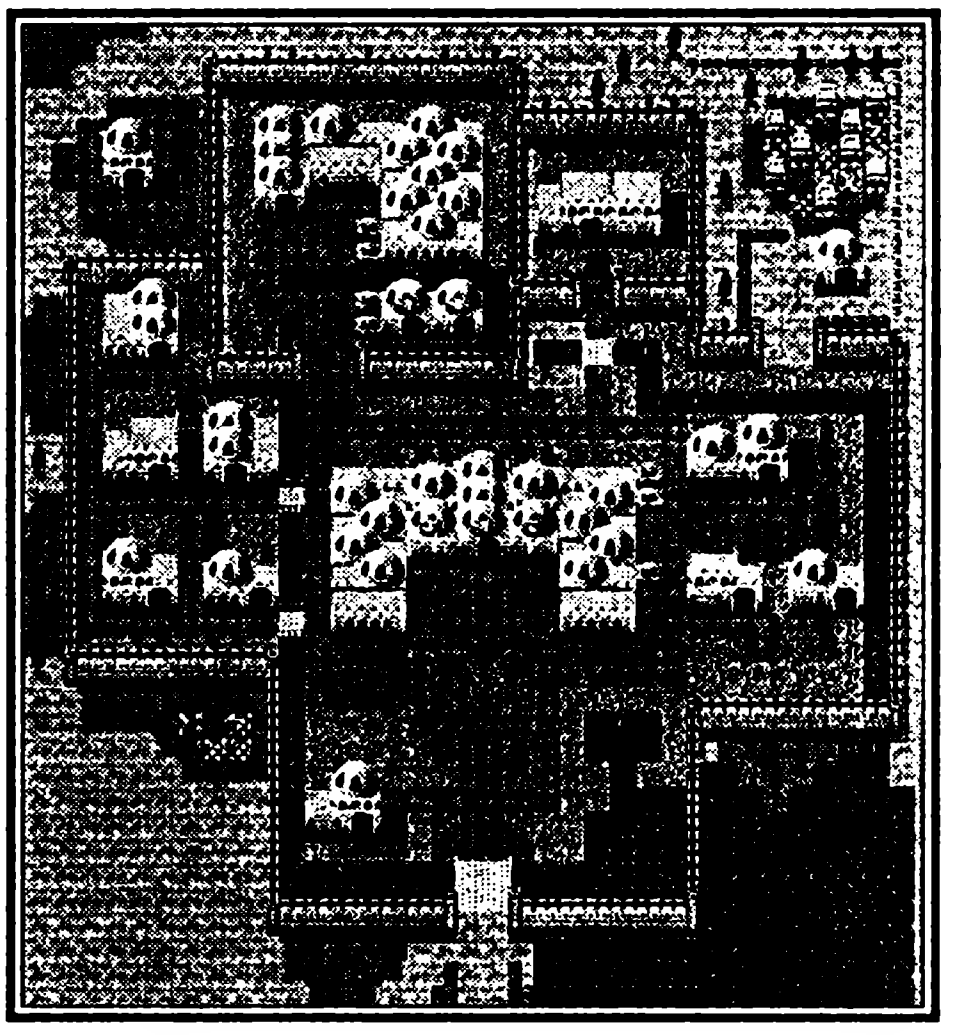
2. Ледокол — Транспортное средство, способное проходить через ледяные стены. Вы получите его после инцидента в Куране, Уорен получит Ледокол на всякий случай. HP – 960. Напалм (*8) Против всех врагов, с приблизительной силой 200. H-сфера (*4) – Убивает всех врагов мгновенно.

3. Гидрофол — Использует воздушную подушку, благодаря которой можно пересекать океаны. Появляется после башни Гарубека, когда вы достигаете Мотавии. HP – 680. Движения: Громовая сеть (*8) — Магия грома, против всех врагов.(Приблизительная мощность 300). X-Взрыв — Тяжелые повреждения против всех врагов (Мощность 500).

4. Ландейл — Космический корабль. Появится, когда ваш маленький космический корабль разобьется на Храме Раджа.

Прохождение

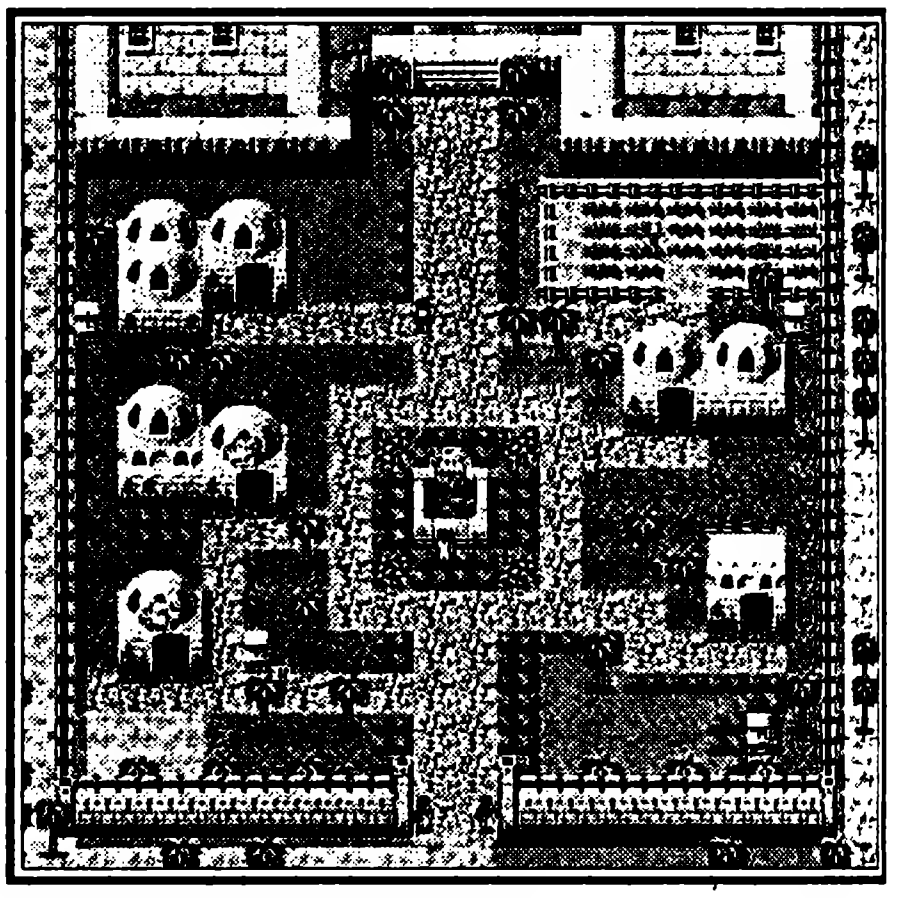
Глава 1. Основание рока



Наша история начинается в городе Айдо. Вы, Чаз Эшли, в компании очаровательной Элис Брангвин путешествуете в Пиату. Просто так, без особой на то причины. Временами парню с девушкой необходимо попутешествовать вместе — это называется переходный возраст. Когда идете туда (автоматически), вы узнаете краткую предысторию этой игры. Когда она закончится, вы расстаетесь с Элис, жалко, конечно, но такова судьба. Получив управление в свои руки, идите направо • и поднимитесь к двери. Войдите внутрь и поговорите с главным, и узнаете все о вашей миссии. Идите налево, вниз по лестнице. Она находится как раз сразу за комнатой начальника и спускается к самому основанию. Там

вы встретите человека по имени Хан, который захочет узнать, что случилось с профессором Холтом. За определенную плату этот тип присоединится к компании. Очень меркантильная личность. Когда вы спуститесь по лестнице, вы снова встретитесь с Элис. Бедная девушка ужасно расстроена и поэтому бросается на все, что движется. Что не движется — подвинет и бросится. К тому же она невероятно сильна. В первом сундуке лежит Monomate . Прежде чем вы пойдете вниз, зайдите направо, чтобы получить 100 месет. Не стоит разбрасываться деньгами, тем более первыми. В третьем сундуке лежит Antidote. Теперь снова спускайтесь вниз. Вы найдете связку ломаных-переломанных, ржавых-прержавых труб и одного неестественно подозрительно выглядевшего монстра.

Битва с боссом — Иггланова:
Макро А
Элис — Vortex
Чаз — Attack
Хан — Attack
HP — 300



У этой твари есть два хода и Fission, способный выпускать немного Xanafalgue при атаке. Если у всех здоровье упадет ниже 10 пунктов, лечитесь с помощью Чаза или Хана. В принципе, пять Vortex и Attack с легкостью избавят вас от этой надоедливой гадины.

После того, как вы прикончите его, эта вредина Элис начнет критиковать Чаза за всякие там колебания и медлительность. Женщины, они ведь всегда так — что не сделаешь, все им не по нраву. Возвращайтесь к офису главного, и тот начнет яростно утверждать, что никаких монстров они тут не разводят. Не опуская честных глаз, разумеется. Вы теперь встретите одного человека, которого должны помнить — Зио.

Город — Пиата.

(Цены в трактирах, здесь и в остальных местах рассчитывались, исходя из того, что компания состоит из пяти человек)

Трактир: 25 месет. В этом городе находится академия, также вы должны идти сюда, когда будете искать Пропавшего Студента.

Сперва выйдите и немного отдохните. Купите немного Monomate, а затем идите на северо-восток, в Долину Рождений

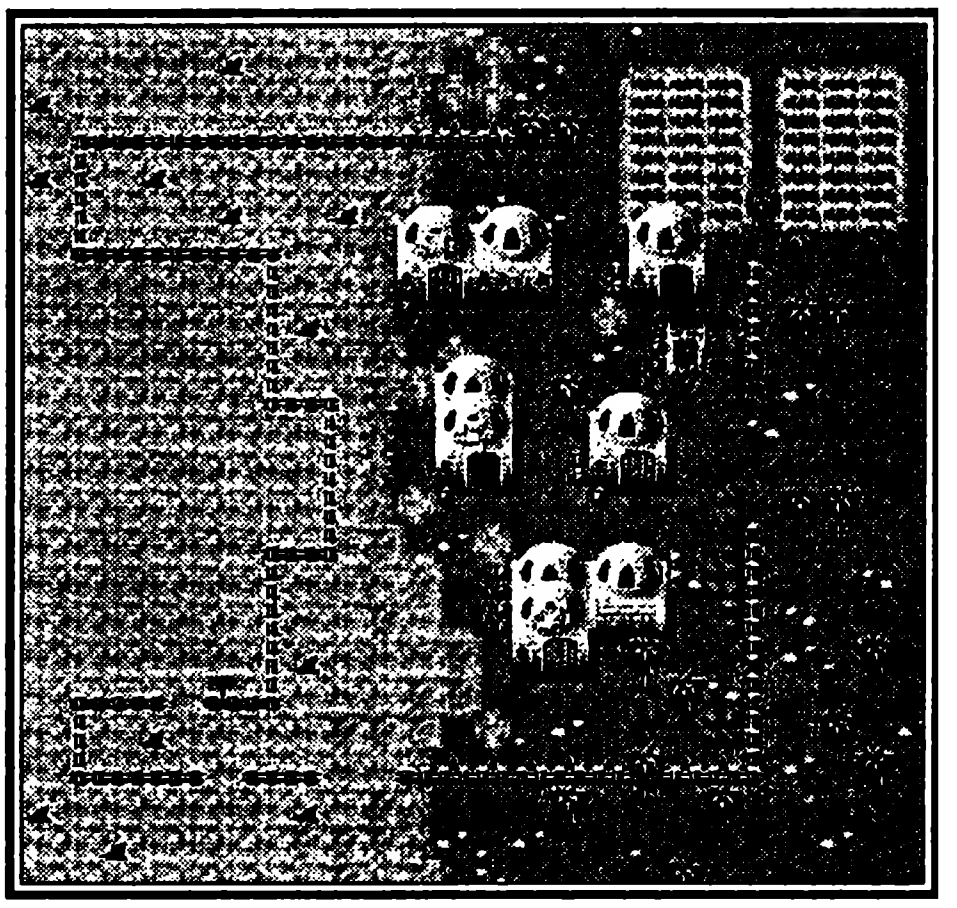
Глава вторая. Город камней

Город — Мил.

Трактир — 50 месет. Здесь вы получите миссию расправиться с песчаным червем. Находится неподалеку от форта Зио.

Когда вы добираетесь до города (его можно узнать по расположенным неподалеку зыбучим пескам), идите в магазин и купите себе Antidote. Также не поленитесь зайти в оружейный магазин. Я бы посоветовал вам приобрести Steel Sword, парочку Hunting Knives для Хана и один или два (в зависимости от вашего материального состояния)

Slasher. Если у вас вообще мало денег, купите Boomerang. Не забудьте экипироваться всем этим добром. Никакая броня вам не потребуется, так что не волнуйтесь по этому поводу. Теперь спокойно выходите из Мила и пройдите немного на северо-восток. Когда вы попадете в Зему (таково название этой пресловутой Долины Рождений), идите прямо в пещеру. Пещера в долине... Весьма забавно, не правда ли? Если вы пойдете на север и дойдете до самого конца, то получите Monomate. Если сперва пойдете направо, то получите Carbon Suit. Оденьте в это странное платье Чаза. Разберитесь с парнем, стоящим около зеленой двери, и тогда сможете посмотреть небольшую заставку. Ну, поняли? Вы должны идти на юг, в город Молкум, чтобы заставить Алшлина исцелить город Земы.

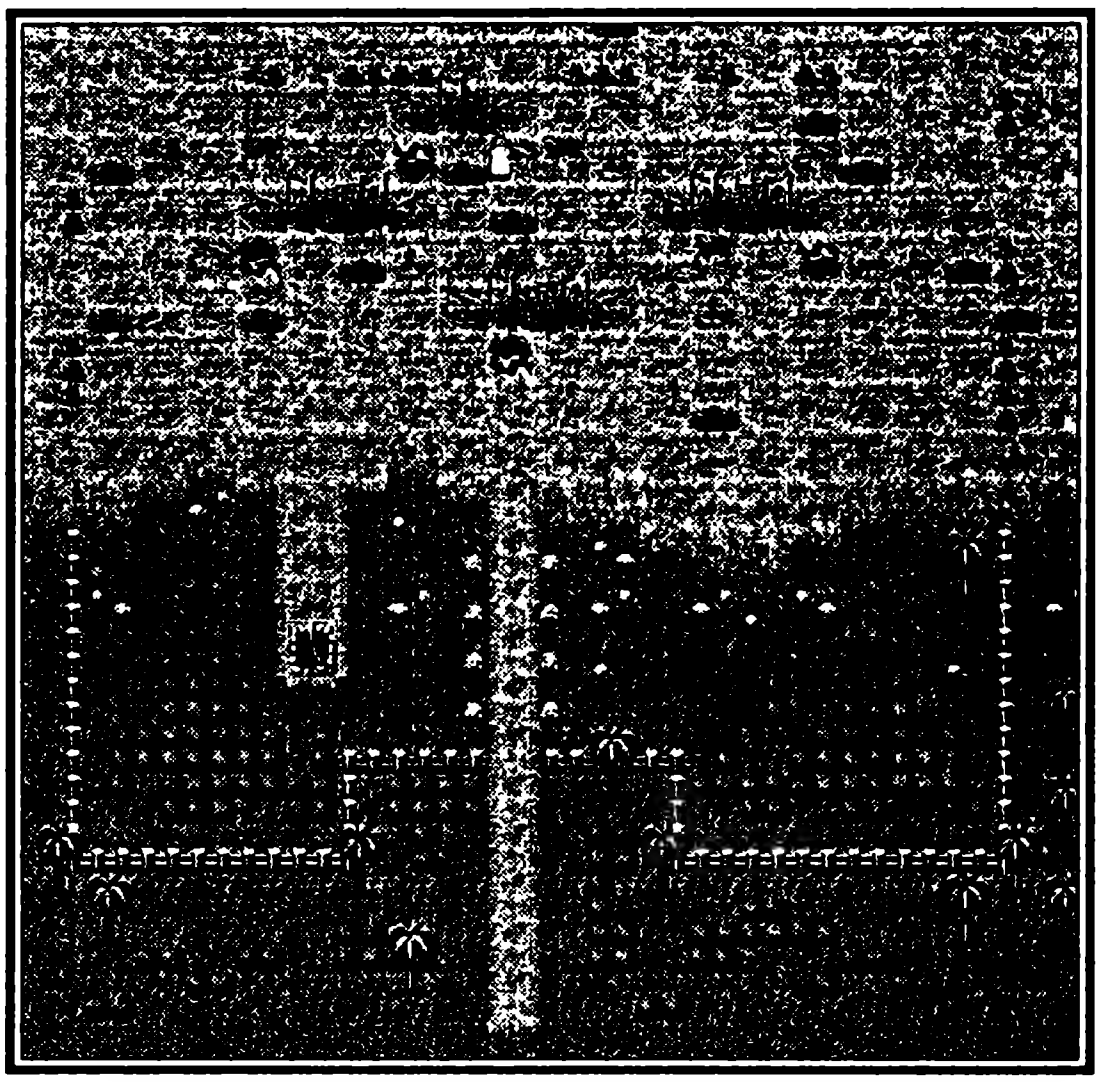


Глава 3. Алшлин не то, чем он кажется

Город: Молкум.

Странное местечко этот Молкум. Здесь нет ни одного трактира, можете себе это представить? Мне, например, сложно. Но это еще не все. Здесь нет ни одного магазина! Невероятно, правда? Единственное, чем может похвастаться этот город, так это тем, что здесь обитается Рун. Вернее, вы его здесь найдете.

Идите на юг, прямо до городских стен. Выглядит городок, как и любой город, как говорится, ничего выдающегося. Разумеется, если не считать полного отсутствия чего бы то ни было и того незначительного факта, что все здесь сожжено дотла. Тут-то вы и встретите этого парня, Руна. Мощный, надо заметить, тип. В два раза сильнее Элис на ее первоначальном уровне. Что ж, теперь можно двигать на восток, в славный город Круп



Вот с этим-то городом точно все в порядке, и трактир есть, месет этак за 75. Пока тут нет ничего интересного, появится позднее по ходу игры. Мой вам совет: не бросайтесь сразу модернизировать вашу кожаную одежду до углеродной, так как в следующем городе сможете приобрести титановые

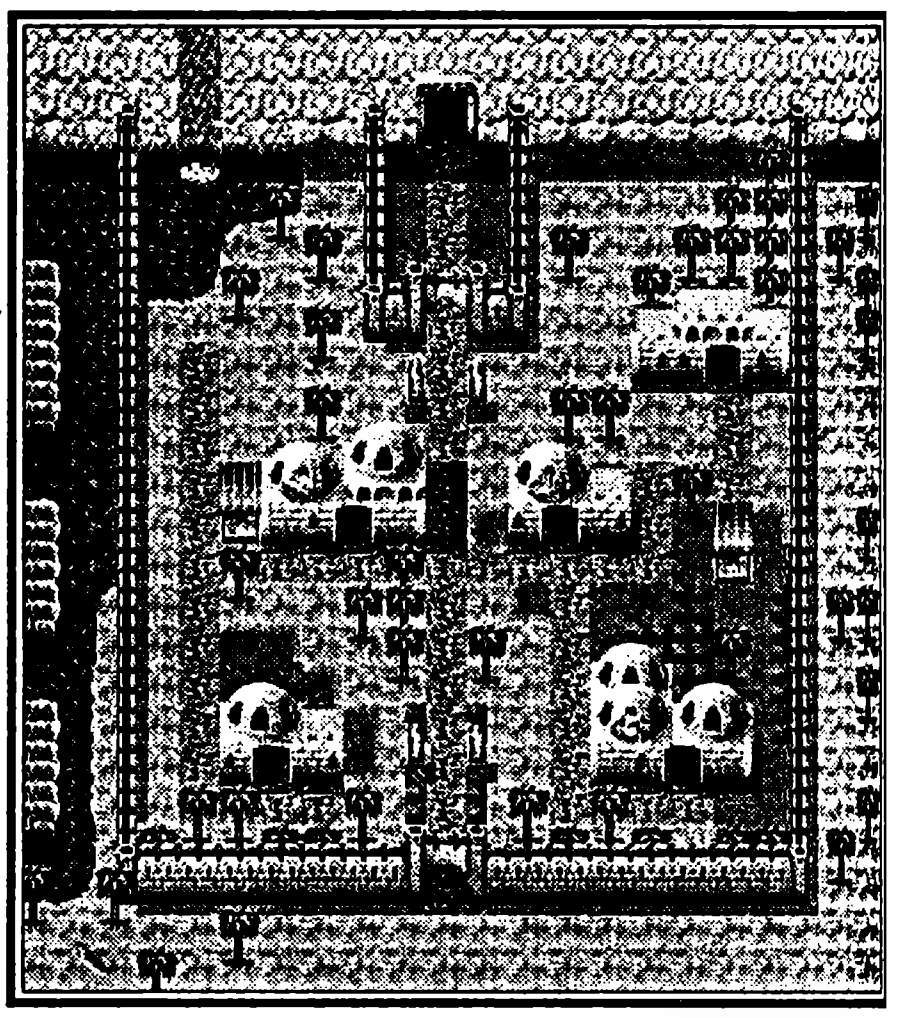
доспехи, а это, как вы понимаете, лучше на несколько порядков. Идите на север, к долине лабиринтов. Рун, мерзкий тип, сразу начнет хвастаться чем ни попадя. Велика заслуга — пещеру открыл посреди новой долины. Зная геологическое строение этого мира, подобное деяние отнюдь не подвиг. Эта пещерка — весьма приятное местечко, никаких тебе сверхсложных заворотов и тому подобной гадости. На первом перекрестке идите через дверь, там лежит Antidote. На втором, в принципе, нет ничего интересного, так что продолжайте идти налево. Также ничего интересного вы не найдете, если подниметесь наверх. На третьем перекрестке идите прямо и (о па!) целых 300 месет на халяву. На халяву мы тут все падки.

Следующим городом на вашем пути окажется некий Тони с вполне приемлемыми ценами в гостиницах (75 месет). Тони — он такой, он хороший. Здесь даже все магазины есть, и цены небольшие. Здесь Алшлин обитается.

Достигнув Тони, в первую очередь убедитесь, что разэкипировали, т.е. сняли все шмотки с Руна. Он тут очень заважничал и решил вас покинуть. Чтобы сделать это, зайдите на экипировочный экран и нажмите сначала лево, а потом A. Раздев его, бедного несчастного, продайте его Circlet и Whitmamantle. Wooden Cane — весьма полезная штука и потом вам еще пригодится. Если вы используете ее в сражениях, то это будет действовать как Res. Толком экипируйтесь и идите в дом са-а-а-мого главного в этом городе. Губернатора, мэра, ну, в общем, не важно. Поговорите с парнем, удобно устроившимся на стуле, нахально отвечая на каждый вопрос «ДА». После маленькой заставки Рун покинет вас, прихватив с собой дедушку Дорина. Зато к вам присоединится Гриз, очень даже неплохой парень, хоть и синий.

Глава 4. Другое подземелье?

Поднимитесь и идите налево, и вы найдете другое здание. Войдите в него и тщательно стены и переборки внутри, и не без удивления обнаружите, что эта не то птица, не то зверица Гриз обладает весьма полезным умением по открыванию потайных дверей. Идите вперед, по дорожке, и когда у вас появится возможность, спускайтесь вниз по лестнице, а потом следуйте направо и спуститесь по другому лестничному пролету. Идите к двум сундукам с сокровищами. В каждом найдется Alshline, а в другом еще и Escapipe. Используйте его, чтобы покинуть подземелье, и затем идите в магазин инструментов и купите пару Telepipes. С помощью одного покиньте город. Ну, вот мы снова в Земе!



Глава 5. Семя жизни

Убедитесь, что вы экипированы макросами по самое не хочу, и только потом входите в Зему. Потом свободного времени на то, чтобы это сделать, у вас просто не будет. Не

забудьте заодно и вылечить всех и каждого. Профессор Холт не оставляет своих гнусных исследований, напряжение нарастает, нарастает, нарастает и в итоге:

Босс — Иггланова!

Макро А:

Элис — Vortex

Чаз — CrossCut

Хан — Wat

Гриз — Attack

HP — 300

Вы должны помнить этого парня. Тот же самый гад, что и был в начале. Так что используйте Макро, и он уже история. Короткая сказочка с печальным концом.

Теперь можно войти в город. Он тоже носит название Зема. Как видите, никто оригинальничать не стал. Здесь цены уже просто немереные. Трактир вам обойдется в целых 100 месет. Впрочем, вам все равно придется потратиться. Во-первых, для того, чтобы купить Graphite Suit для Хана и Broad-Axe для Гриза. Впрочем, если у вас нет денег, то обойдутся. Теперь возвращайтесь в Долину Рождений, путь-то вы, надеюсь, помните? Сперва идите направо, а затем сворачивайте налево. Теперь-то уж этот злодей-экспериментатор Холт не стоит на вашем пути. Войдите в дверь, и вы окажетесь в приятном местечке, оборудованном по самому последнему слову техники, а то и двум последним словам. Музыка приятная играет, и всякие другие прелести. Теперь идите вперед, пока не увидите два эскалатора, один из которых (W3) едет в восточную секцию, другой (E3) к Центральному Блоку. Садитесь на правый и езжайте к этому самому Центральному Блоку. Когда доберетесь до маленького мостика, идите направо, а потом вниз. Таким образом, вы попадете в комнату с двумя дверьми. Если у вас все в порядке с ориентацией, то есть я хотел сказать с ориентированием, идите в правую, если не все, то в левую. Все равно это не играет никакой роли. Когда вы доберетесь до этого псевдоэкспериментатора Холта, поговорите с ним по душам. После этого вы встретите нуману (раса такая) по имени Рика. Очень милая девушка с очень большими ушами. Разумеется, рыжая, этакий гипертрофированный эльф. Это солнышко присоединится к вашей компании после того, как вы поговорите с ней о системах по охране окружающей среды, оставшихся от древних цивилизаций. В наше время такие барышни по большей части активистки Гринпис, интересующиеся секретами пирамид и Атлантид. Не лучшие увлечения, но перевоспитать можно. Заодно вы узнаете о Деми, которую Зио взял в заложники.

Глава 6A. Небольшой перерыв в работе по спасению мира

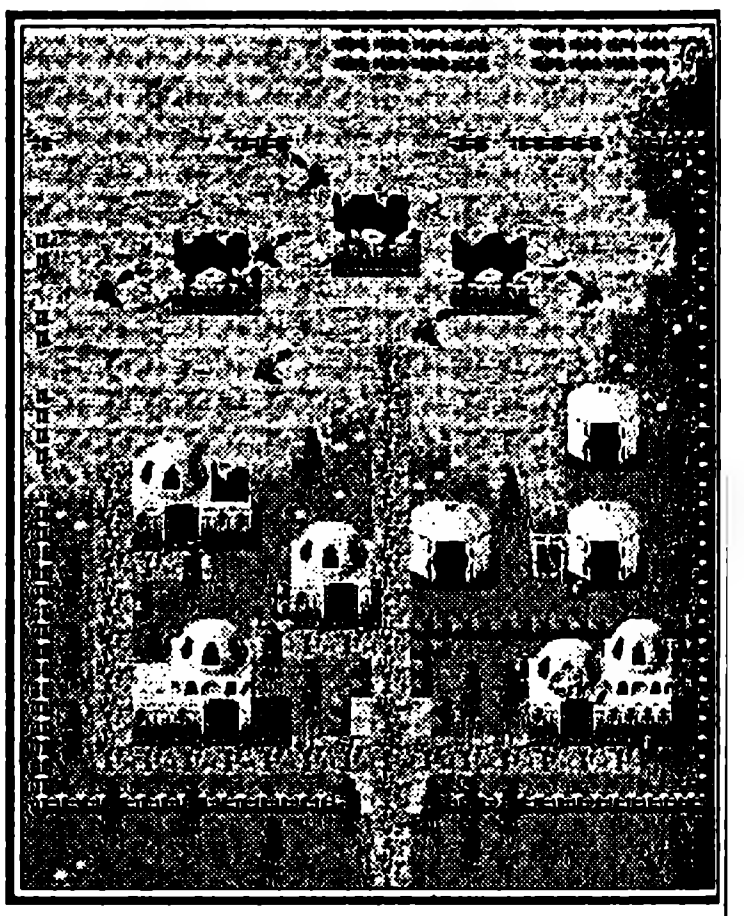
Как только вы покинете Зему, идите по мосту на север. Затем сворачивайте налево к Айдо.

Айдо — это очередной город на вашем трудном пути. Цены продолжают расти и на этот раз вам придется выложить за трактир аж целых 250 месет. Не слабо, правда? Впрочем, это место в скором времени будет знаменито на весь мир! Еще бы, ведь это родной город Чаза и Элис. Именно здесь начинается пара из Миссий Гильдии Охотников, известные под названием «Собака Тинкербекла» И «Испорченная Жизнь». Впрочем, подробнее о этих заданиях можно будет прочитать в соответствующей главе, которая так и называется — Миссии Гильдии Охотников. Расположенный поблизости

городок с забавным названием Налья более приемлем в Финансовом отношении. Здесь посещение трактира обойдется в 125 месет, не много и не мало, то есть в самый раз. Правда, здесь нет ни оружейных, ни магазинов по торговле доспехами, да и вообще здесь нет магазинов, но это не беда. Мы же не за покупками путешествуем. А время тем самым неумолимо движется к катастрофе, впрочем, локального масштаба. Это крушение даст Деми улучшенный Phonomzer. В принципе, вы идете, чтобы полюбоваться на разрушенные здания.

Начните с миссии Владелец ранчо и дальше идите по порядку. В то время, когда вы находитесь в Гильдии Охотников, вы заодно можете получить и некоторый материал. Идите в самую правую часть этого здания, там находится дверь. В первой комнате, правда, это очевидно. Во второй комнате находится костюмерная или как там еще называется помещение, где хранятся костюмы. В третьей обитает Леди Гильдии Охотников, дамочка, испытывающая к вам крайне сильные чувства, на грани умопомрачения, так что хранит для вас самые хорошие рабочие места. В четвертой, последней комнате имеется trimate и 1000 месет. Теперь идите и спокойно покупайте новое обмундирование для вашей компании. Затем идите на восток к Налье. Вам это нужно для повышения энергии. Теперь неплохо было бы продержаться здесь немного, будучи атакованным со всех сторон монстрами. Но не стоит входить в развалины на северо-западе Нальи. Ждите, пока не появится Деми, иначе все ваши мероприятия не будут иметь смысла. Так, разве что позлить экологов и Рику. Если вы решили повысить за этим занятием свой уровень, то я настоятельно советую вам использовать такое вот макро:

Хан — Wat
Элис — Zan
Рика — Attack
Чаз — Attack
Гриз — Attack



Поместите это в указанном порядке, потому что Хан медленнее Элис, и это снизит шанс перекрывания. Рика быстрее Чаза, который, соответственно, быстрее Гриза. Используйте это в любой ситуации и победа вам гарантирована. Три мертвых скорипуса принесут вам аж 150 экспы. На всякий случай запомните, никогда не останавливайтесь в гостинице Айдо. Гораздо лучше идти ночевать к себе домой — как минимум 250 месет экономии, не говоря о том, что вообще лучше спать дома. Когда вы будете полностью удовлетворены своим уровнем, смело бросайтесь на истребление песчаных червей. С шестью с половиной тысяч месет вы сможете приобрести Saber claws для Рики и Ceramic Sword для Чаза. В противном случае вам удастся лишь заполучить Struggle Axe или доспехи.

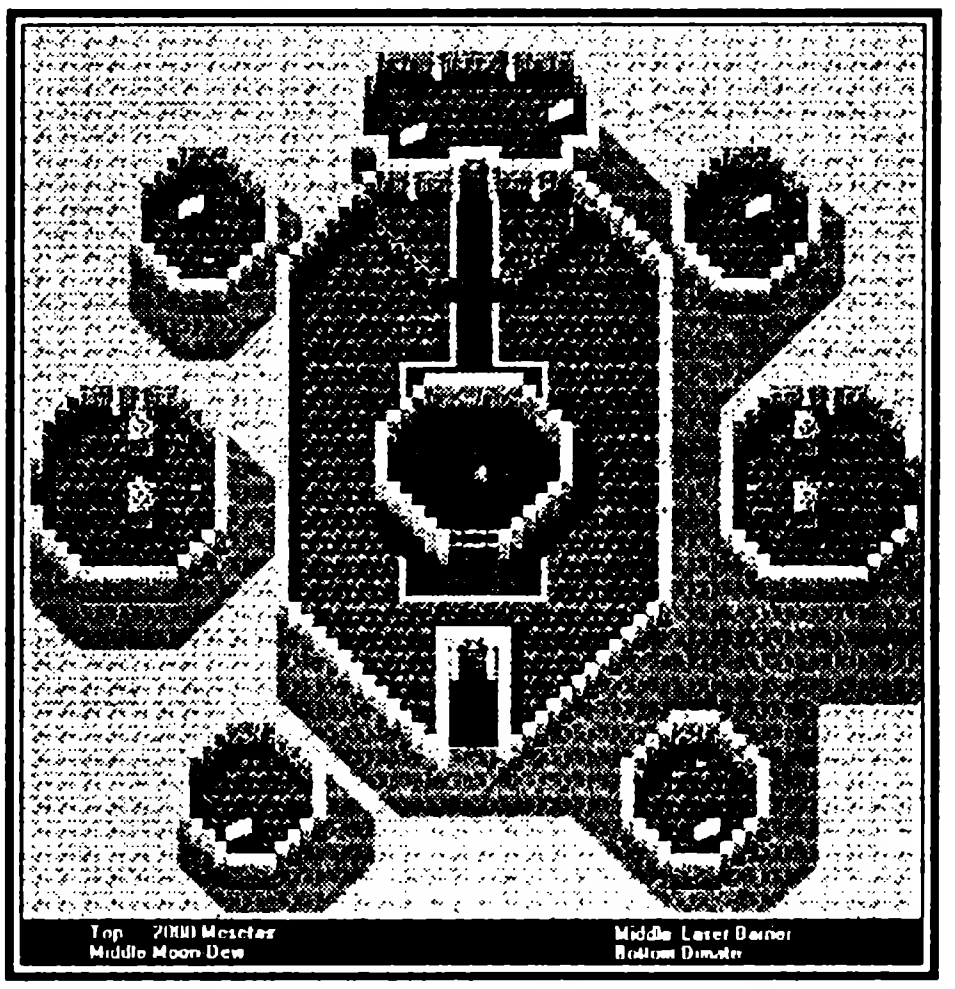
Глава 6Б. Переговоры с заложником

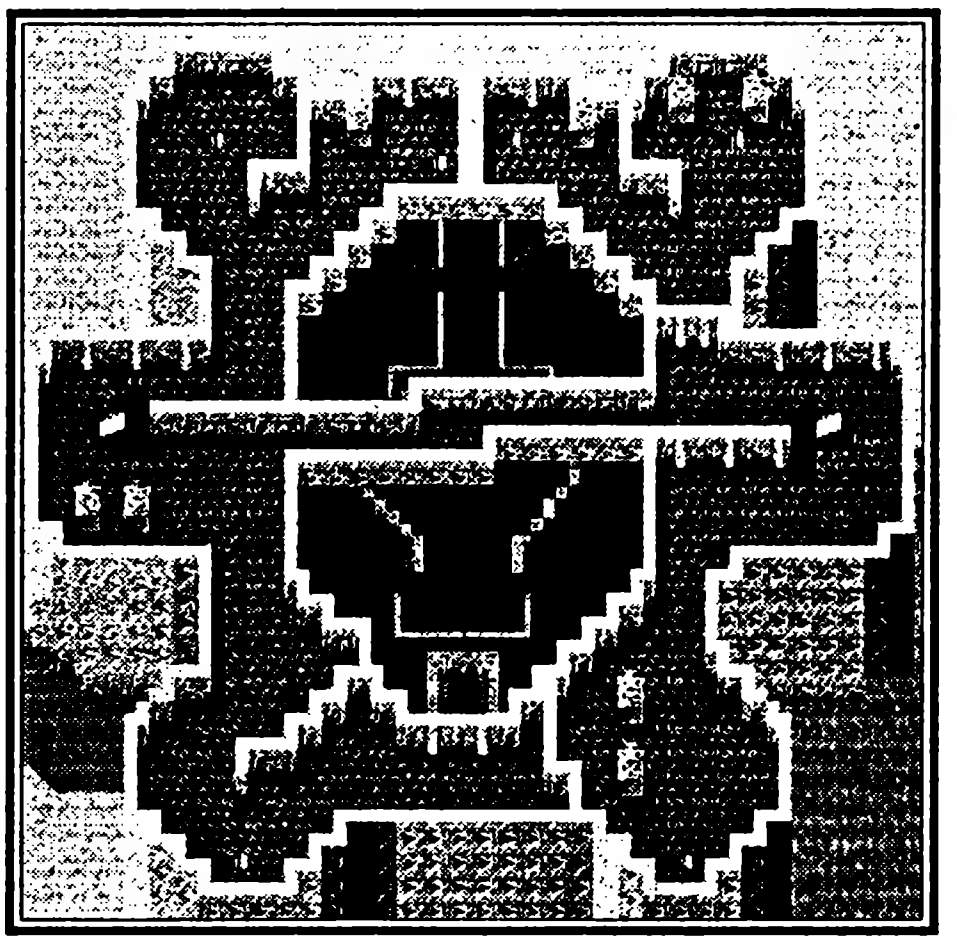
После всех этих разборок вы сможете войти в пещеру к северу от Айдо. Предупреждаю: это место слишком жестоко, чтобы просто так туда соваться без всяких на то

причин. Правда, причина есть — вам туда нужно. Место это носит ироничное название – Проход. Ага! Попробуйте пройти, сохранив живыми хотя бы половину команды. Спуститесь вниз, чтобы взять Dinamate. Дальше опять вниз (прямо нет ничего интересного), потом поворачивайте налево и идите, пока не выберетесь из этого ужасного места.

Ну вот, у вас на пути очередной город. Называется он Кадари. Если вас это интересует, а ведь наверняка интересует, трактир здесь обойдется вам в 200 месет. Здесь вам придется разобраться с Пропавшим студентом (см. Миссии Гильдии Охотников). Также этот город славится своими отнюдь не замечательными достопримечательностями. Здесь находится центр этого культа Зио, а также и форт Зио. Позднее тут появится еще и космопорт.

Войдите в форт Зио. Когда вы будете внутри, первое, что бросится вам в глаза, это лестница. Но стоит вам попытаться подняться по ней, вы будете отброшены назад силовым полем. Не волнуйтесь по этому поводу, поскольку практически до конца игры вам там просто нечего делать. Теперь идите направо или налево, это не имеет принципиального значения, и обследуйте весь форт в поисках разнообразных полезных и бесполезных предметов. Когда вы это сделаете, поднимайтесь по левой лестнице. Избегайте ямы и идите в противоположную сторону, а затем идите в прихожую. Теперь поднимитесь по лестнице, можно перепрыгивая через ступеньку. А теперь опять вверх по лестнице, на этот раз точно придется прыгать через яму. Перепрыгнули? Теперь идите налево и поговорите со стоящим тут человеком, и тогда начнется...





Битва с боссом по имени Джава

Макро А:
Элис: Saner
Гриз: War Cry
Рика: Deban
Хан: (Gi)wat
Чаз: Airslash

Макро В:
Элис: Vortex
Гриз: Attack
Рика: Dblslash
Хан: (Gi)wat
Чаз: Crosscut

Начните с Макро А, а потом уже долбайте его до победного конца при помощи Мак-

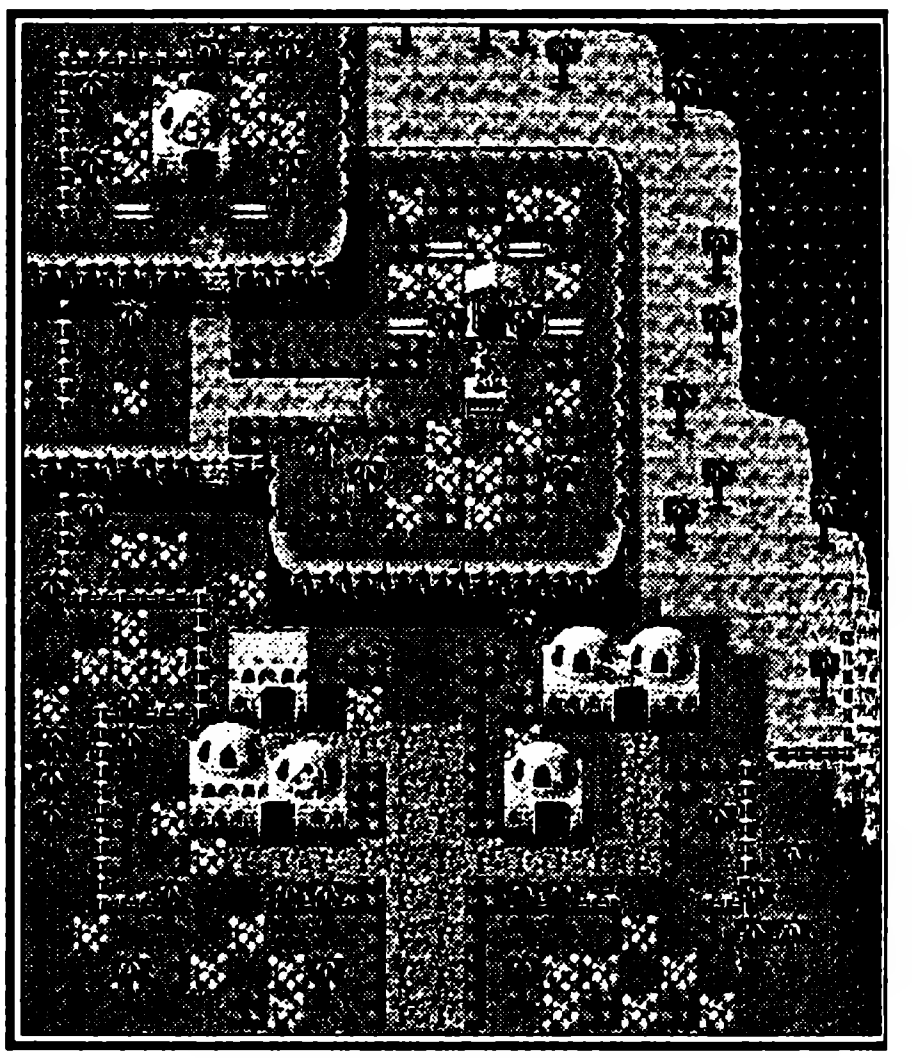
ро В, и этот, с позволения сказать подонок, по своему физическому состоянию уподобится взбитым сливкам или желе.

Дальше я бы предложил вам идти наружу и записаться. Не только потому, что вы победили босса, но и для того, чтобы получить возможность залечить раны. Вы должны идти по лестнице вверх, к дороге. Разэкипируйте Хана и Элис. В начале я уже говорил, как это сделать. Идите дальше, и по дороге вы встретите очень полезного персонажа — Деми. Андроид, конечно, но симпатичная. А дальше вам предстоит сражение с Зио. Не парьтесь особенно. Это не займет много времени. Зио использует Magic Barrier, который восстанавливает все его повреждения, кроме того, он использует Nightmare и в придачу Black Wave на Чаза. Теперь вы будете вынуждены покинуть поле боя (мультик покажут) с практически умирающей Элис на руках.

Глава 7. Говори, ровер, говори!

Элис очень устала. Истекает кровью, бедняжка, и даже рыжие от природы волосы выглядят так, будто их залила эта липкая жидкость, прежде струящаяся по сосудам. Кода вы получите управление в свои руки, покидайте этот проклятый город Круп. Идите на юг, но сверните налево на развилке. Когда вы достигнете определенного места, из земли выползет странная штуковина. Это Машинный Центр. Подойдите поближе, а еще лучше войдите внутрь, получите ключ управления, подлечитесь и спускайтесь вниз. Вы безд-возд-мезд-но (как говорила в свое время Сава) получите хороший новенький Лендровер. Чтобы вернуться наверх, используйте его как любой другой предмет. Затем идите направо и по зыбучим пескам двигайтесь в сторону Мозена.

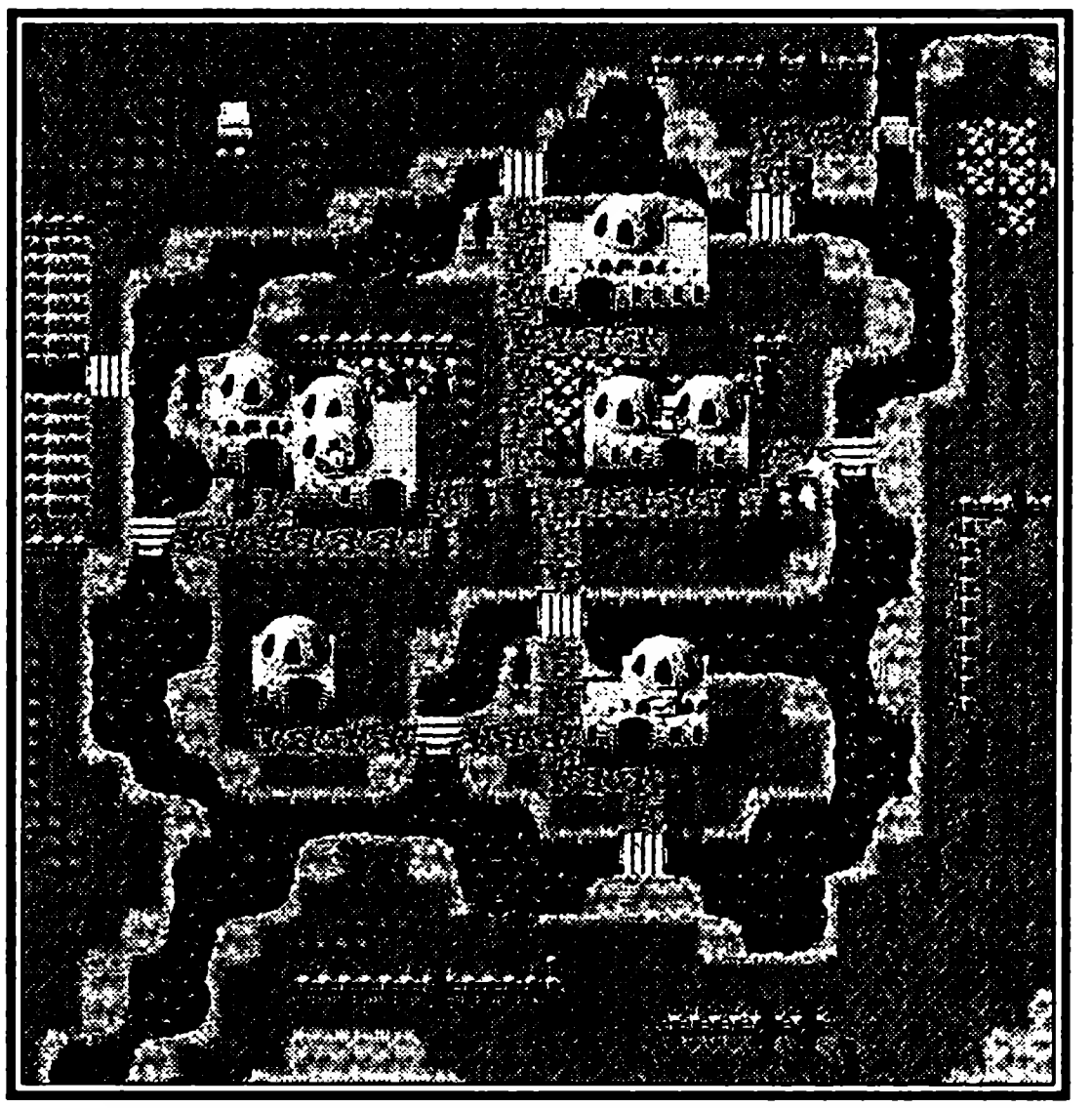
Гостиница в этом городе обойдеся вам в 225 месет. Если вы взялись за миссию с собакой Тинкербела, то вы выполняете ее здесь. Если вам в этом городе ничего не требуется, идите дальше на северо-восток, опять через зыбучие пески и остановитесь в городе Терми. Гостиница здесь стоит немного дороже 250 месет. Здесь вы можете зайти в магазин подарков и порадовать Элис, купив ей меч и Perolymate, особенно если вы взялись за эту миссию Гильдии Охотников. Также это то место, где можно отдохнуть после долгого и муторного истребления песчаных червей.



На самом деле пришло время использовать Деми в схватках с мета-слизнями. Если вы растопчете двух зол-слизней, которые потом трансформируются в мета-слизней, вы получите аж 500 экспы. Поднимите каждого по крайней мере на два или три уровня, потому что на вашем пути лежит башня Ладеа, а это задачка не из легких. Подойдите поближе, и перед вами встанет Злобный Бос — Гай-Лагуах.

Макро А:
Деми: Barrier
Гриз: War Cry

Рика: Saner
Чаз: Crosscut
Рун: Giwat
Макро B:
Деми: Phonon
Гриз: Attack
Рика: Dblslash
Чаз: Zan
Рун: Giwat
Макро C:
Деми: Medic Power
Гриз: Attack
Рика: Dblslash
Чаз: Zan
Рун: Giwat



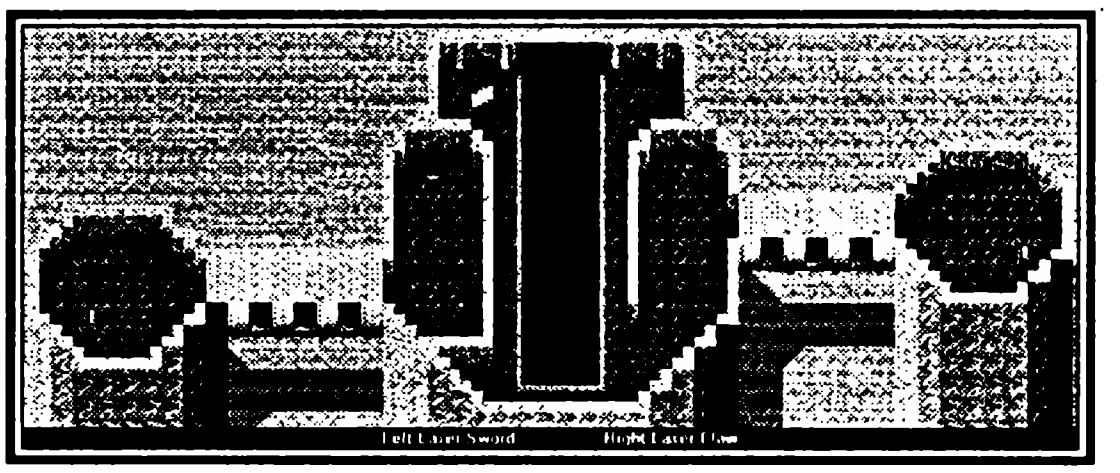
Сначала используйте Макро A, Затем B, пока Phonon Деми не кончится, и тогда уже добивайте его Макро C. С вредителем рода человеческого, да и нечеловеческого покончено, и Psycho-Wand у вас в руках..

Дальше начинается просто до безумия печальная история. Идите прямо в Круп, а там... Элис. Рыжее солнышко Элис. Только и успела сказать Чазу последнее прости-прощай. Она умерла. Можно на немного отойти от приставки и поплакать где-нибудь в уголочке. Когда вернетесь, продолжим.

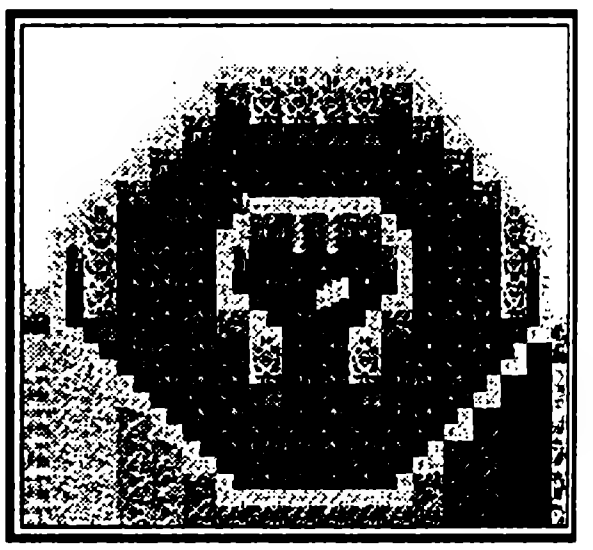
Глава 8. Система Нурвуса

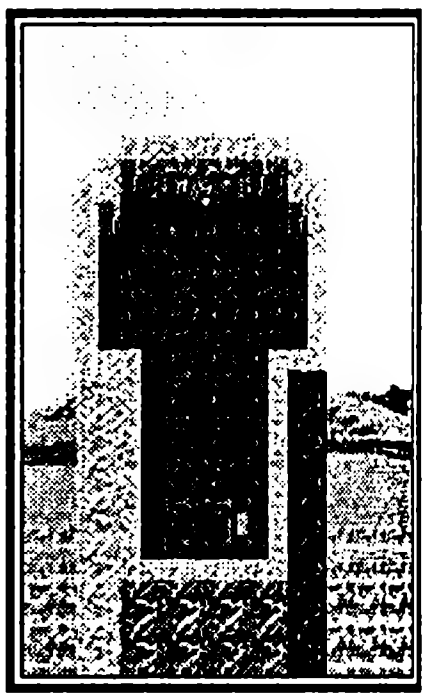
Покинув это печальное место, вы должны вернуться к Форту Зио. Месть не самое достойное деяние, но за Элис можно и отомстить. Рун скажет, что знает, для чего Psycho-Wand. Теперь вы можете спускаться к основанию форта Зио... Нурвус. Нурвус сможет легко провести вас через преграды. Когда вы доберетесь до второй мостоподобной конструкции, остановитесь и подготовьте следующие макросы, ведь вас ждет сражение с Зио.

Макро A:
Деми: Barrier
Рика: Saner
Гриз: War Cry
Рун: Psycho-Wand
Чаз: Crosscut
Макро B:
Деми: Phonon
Рика: Deban
Гриз: War Cry
Чаз: Crosscut
Рун: Gifoi



Макро C:
Деми: Medic Power
Рика: Dblslash
Гриз: Attack
Чаз: Githu
Рун: Gifoi
Макро D:
Деми: Attack
Рика: Dblslash
Гриз: Attack
Чаз: Githu
Рун: Gifoi



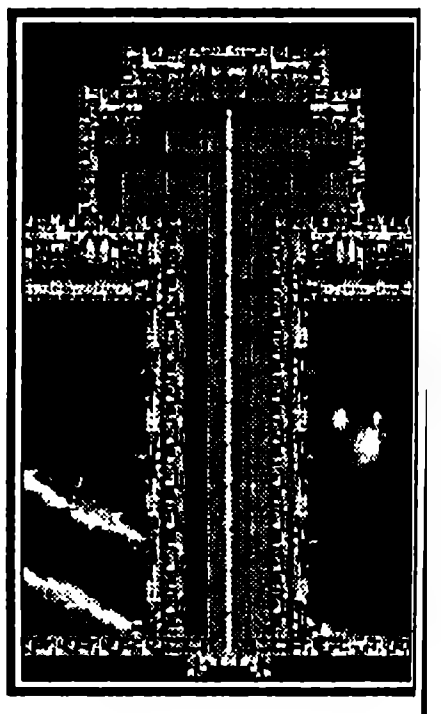


Для новичка Зио очень жесток, но к нам взывает кровь Элис. Используйте Макро A, затем Макро B до тех пор, пока не кончится Phonon. После этого Макро C до тех пор, пока не кончится Medic Power, ну, и в конце концов Макро D для остальной части сражения. Убедитесь, что вы можете использовать Psychowand, прежде чем вступать в битву. Рун-то как раз и не должен ее использовать, но Crosscut Чаза нанесет гораздо больше повреждений, чем Gifoi.

После этой битвы вы теряете Деми, так что осталась всего одна девушка — Рика. Кроме того, придется проститься с Гризом. Впрочем, в Зелане к вам присоединится Уорен. Он, как и Деми, андроид со своей особой мощью. Medic Power у него, правда, нет, но он значительно более сильный.

Глава 9A. Будет ли Зелан проблемой?

В начале у вас будет небольшой перерыв. Существует особая техника этой игры, которая делает ее еще более захватывающей и интересной. Вы скажете, куда уж больше, и ошибетесь, есть куда, и эта техника проиллюстрирует мое мнение. Иногда ее называют Накачкой. Вы, скорее всего, наблюдательны и не могли не заметить, что когда один или большее количество членов Вашей команды умирают, чудом оставшиеся в живых вдруг обнаруживают, что получили большее количество опыта, чем обычно. Это происходит вследствие того, что дополнительный опыт переходит к героям, выжившим в очередной стычке.

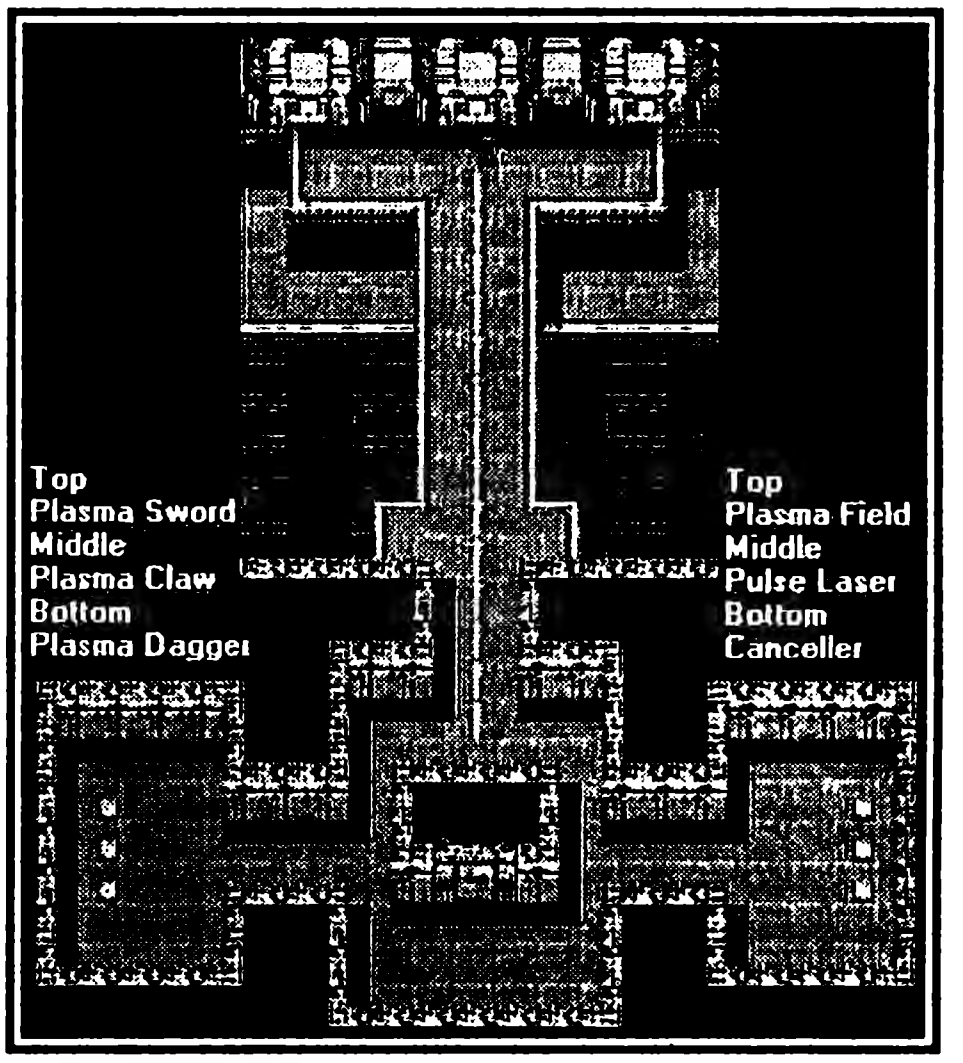


Иногда в этой игре попадаются ситуации, где один или два персонажа с легкостью разделывают под орех несметные вражеские полчища, таким образом, к ним переходят значительные суммы опыта их врагов.

Естественно, что в результате подобных превращений эти персонажи продвигаются вперед гораздо скорее, чем другие. Конечно, тише едешь — дальше будешь, но к нашей игре это высказывание не относится.

Пока у вас нет ни одного андроида, самое время поднять свой уровень. Это очень жестокая вещь, поверьте мне. Пусть Чаз ис-

пользует Anti, а Рика использует Res на Руна. Рун, соответственно, будет защищаться. Также разэкипируйте Рику и Чаза. В то время как Рун блокирует, он будет снимать одно повреждение, а Рика и Чаз, делая совершенно бесполезные вещи, быстро умрут. Теперь найдите Tarantellas. Эти маленькие жуки дадут вам целую тонну экспы, и все это может забрать себе Рун. Он будет получать уровни без времени. Как только вы получите Gigra, вы можете использовать это, чтобы забрать Tarrantellas. Вы можете вернуться и подлечиться, а затем вернитесь и повторите это. Мой вам совет: поднимите его до 29 уровня. Он получит один из лучших навыков в игре Efess. Когда он накладывается на Crosscut, это Темный Разрушитель. Эта штука способна нанести до 800 повреждений. Единственная проблема с ним состоит в том, что эта штука действует лишь на определенных монстров. Когда вы используете ее на других, то это наносит всего одно повреждение.



Глава 9B. Является ли Зелан проблемой?

Когда вы используете звездолет до Зелана, вы найдете шесть предметов, по три с каждой стороны, и Уорена. Он присоединится к вашей компании. По дороге в Куран вы встретите Волшебника Хаоса, злобного типа, расправиться с которым, правда, не составит особого труда, особенно с Уореном в компании. Сделайте так, чтобы каждый использовал свои лучшие нападения, и вы выйдете победителем из этой схватки.

Глава 10. Крушение храма

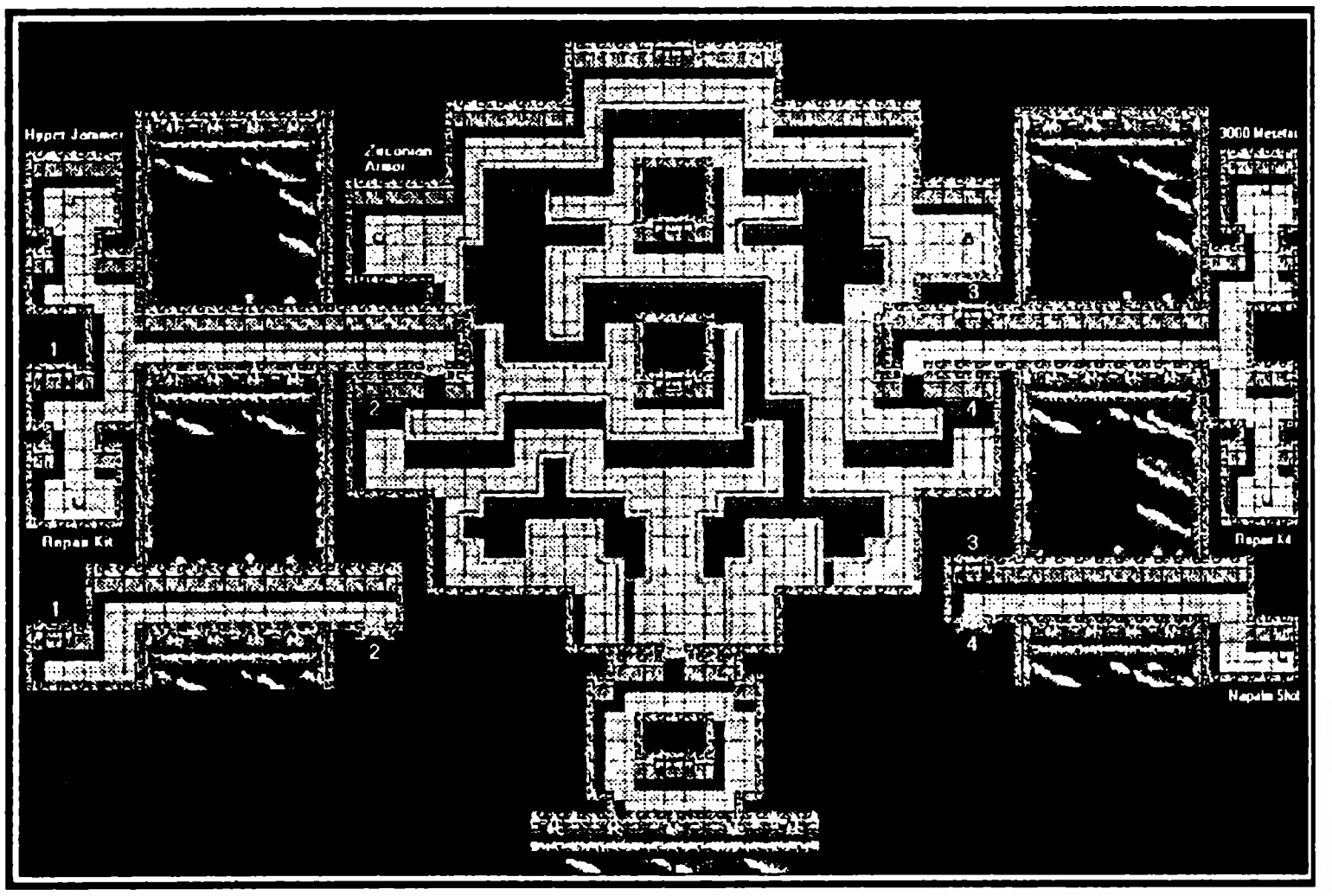
Вы выясняете, что в мрачном, мистическом городе Тайлере есть еще один космический корабль. По дороге вы подбираете бедного и неприкаянного Раджа. В своих умениях он чем-то подобен Рике — исцеляется, как сумасшедший. Но с другой стороны, у него нет и половины того обаяния и уж тем более таких ушей. Впрочем, вместо этого у него есть весьма полезное свойство — Ataraxia. Это восстанавливает TP всей компании. Теперь вы идете на север, и попадете в маленький городок — Риуон. Заметили, как подскочили цены? Трактир вам обойдется не меньше, чем за 500 месет. Это первый Дезолианский город на вашем пути. Немногие, кроме вас, слышали о космическом корабле Ландейле.

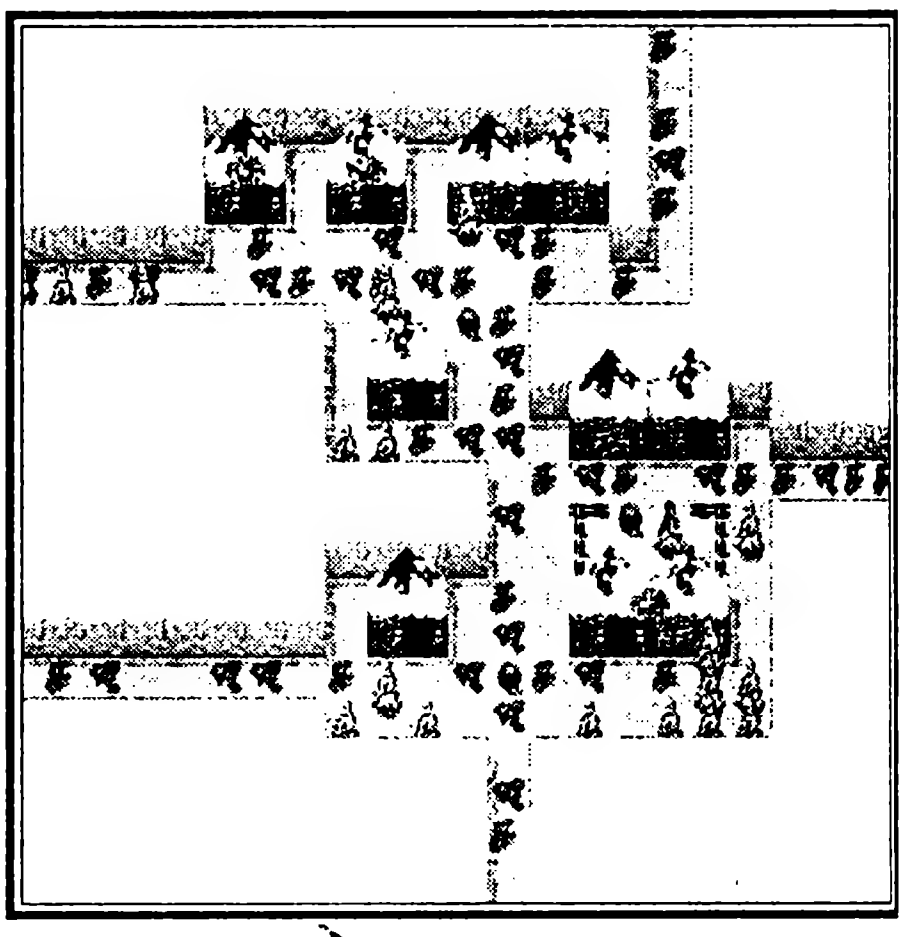
Идите к зданию к северу от гостиницы и поговорите с его владельцем. Говорите «нет» до тех пор, пока он не скажет что-то конкретное насчет космического корабля. После этого идите на запад в Тайлер.

Тайлер — это очередной город на вашем пути. Цены продолжают расти и теперь за трактир вам придется заплатить аж 550 месет. Это первый парманианский город. Здесь

спит Ландейл. Здесь есть телепорт, и вы будете телепортироваться сюда еще множество раз для путешествий между планетами.

На западной стороне города есть могила. Исследуйте ее, стараясь так, чтобы это не выглядело как акт вандализма. Тогда вам откроется лестница. Пройдите по ней, и вы найдете весьма неплохой космический корабль. Теперь отправляйтесь в Куран. Здесь есть только один предмет, который вам действительно необходимо получить – Hyper — Jummer. Вы найдете его, если свернете направо на первой развилке. Если вы пойдете оттуда вниз, вы получите Repair-Kit, если пойдете вниз, то Hyper-Jummer. Если вы пойдете прямо, то найдете подъемник. Теперь пройдите через Куран. Когда Рика (О Господи, ОНА жива? Ничего не понимаю) скажет, что что-то виднеется в тени, тогда подготовьте следующее Макро. Вам предстоит сразиться с Темными Силами.





Макро A:

Уорен — Barrier

Рика — Saner

Чаз — Githu

Рун — Nagra (Или Nawat, если у вас ее нет)

Радж — Blessing

Макро B:

Уорен — Flare

Рика — Dblslash

Чаз — Crosscut

Рун — Efess

Радж — Ataraxia

Макро C:

Уорен — Flare

Рика — Dblslash

Чаз — Githu

Рун — Nagra (или Nawat, если у вас этого нет)

Радж — St. Fire

Макро D:

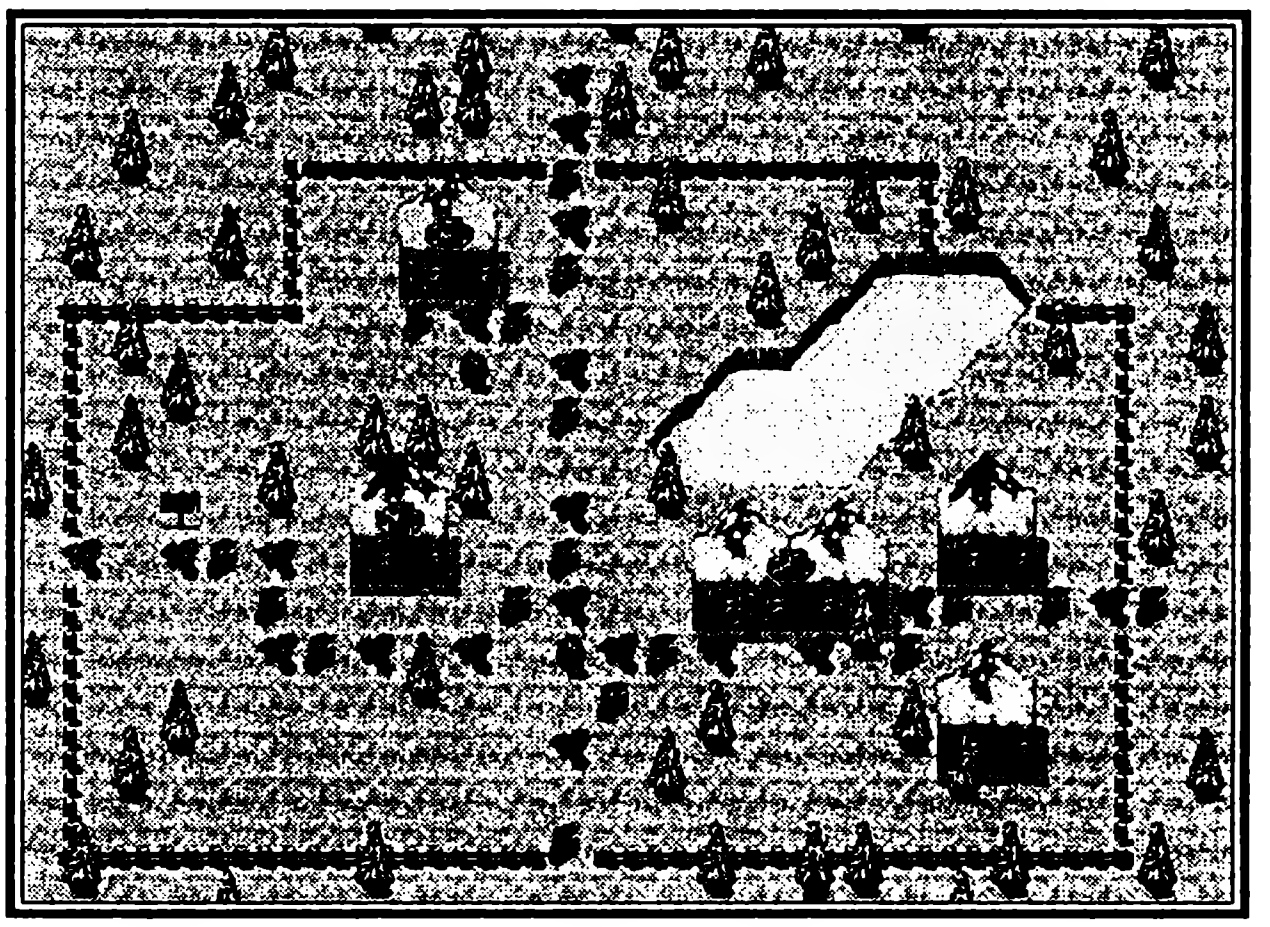
Уорен — Flare

Рика — Dblslash

Чаз — Githu

Рун — Nagra (Или Nawat, если у вас этого нет)
Радж — Sar
Используйте один раз Макро A, затем Макро B, пока не кончится Effes. Потом Макро C, до полного износа St. Fire, ну и под конец Макро D, пока Темная Сила не будет стерта с лица планеты. Если кто-то погибает, используйте время, чтобы восстановить его. (Ага, вот теперь все понял).

Глава 11. Проверка Дезолиса

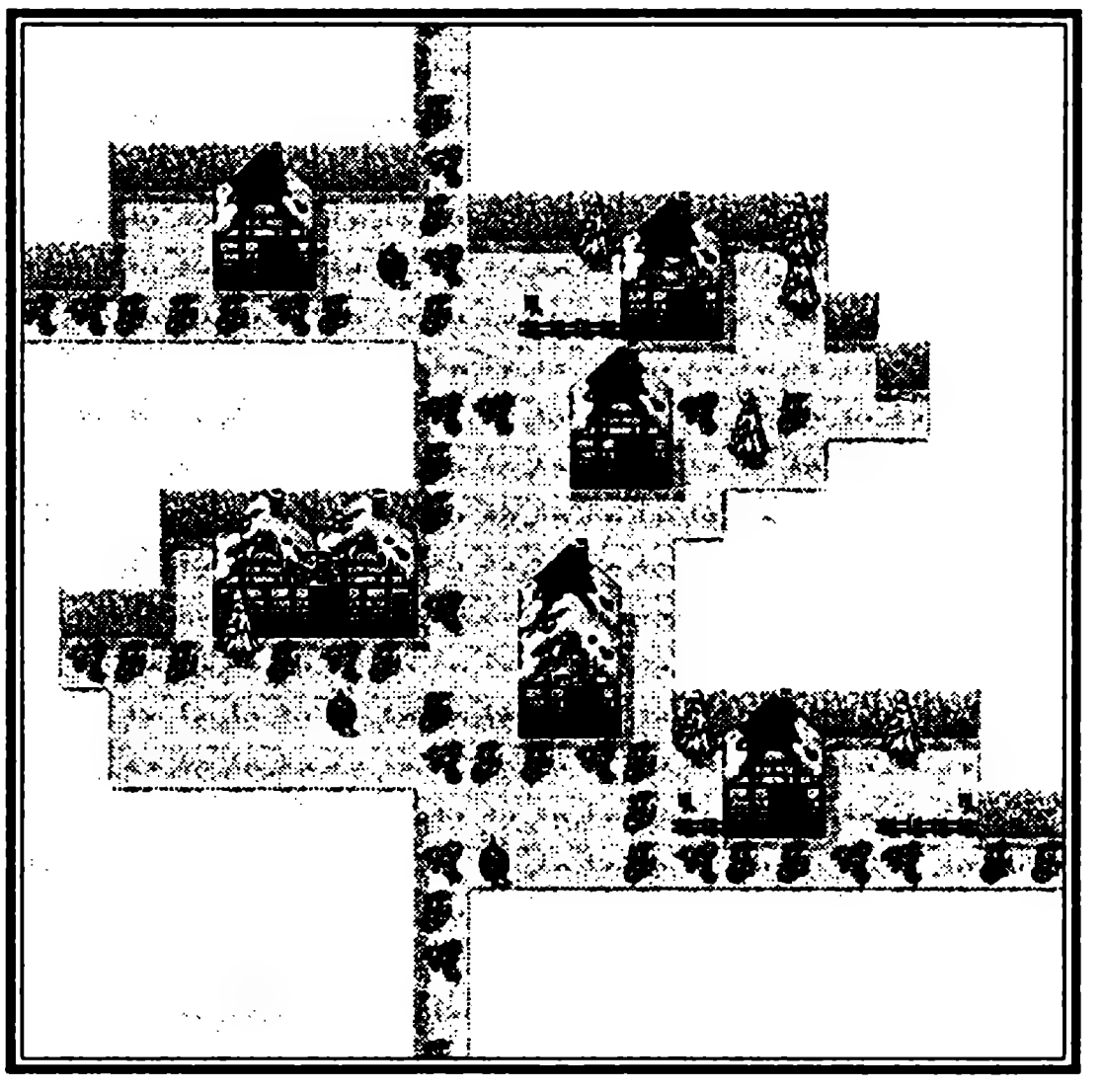


Теперь от Зелана направляйтесь в Дезолис. Здесь вы найдете новый Ледокол.

Город Зоса. Тратир здесь стоит 600 месет. Здесь вы можете арендовать парочку пингвинов. Без пингвинов никакая игра не заслуживает названия «гениальной».

Город Решел. Гостиница за 650 месет. Когда вы доберетесь досюда, на вас нападут четыре зомби. После башни Гарубка город будет излечен.

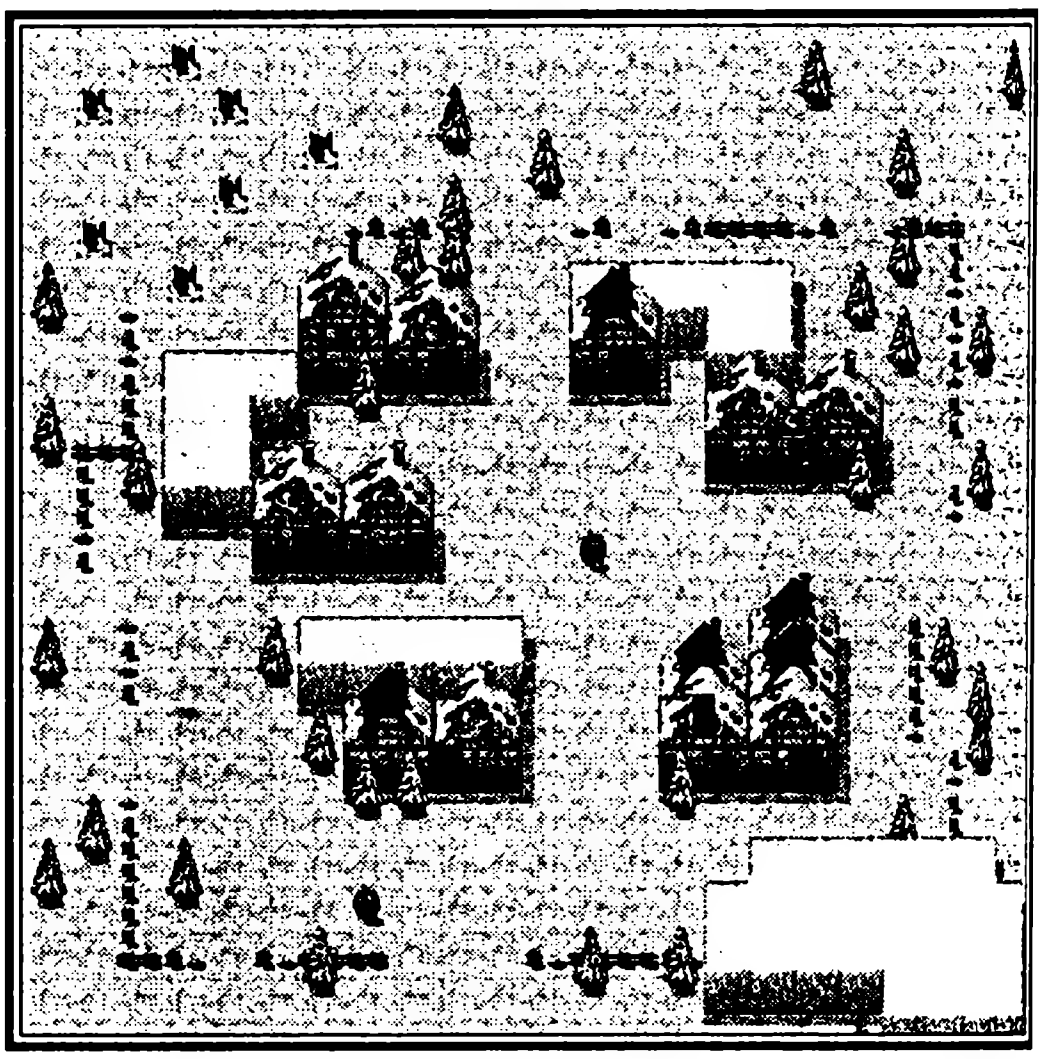
Город Миисе. Трактир обойдется в 700 месет. Магазин Диу будет открыт только после башни Гарубека. Горстка несчастных, страдающих от Черной Волны (это болезнь такая), и после того как вы поговорите с Эсперсом и подниметесь наверх в гостинницу. Радж попадет в этот печальный список.

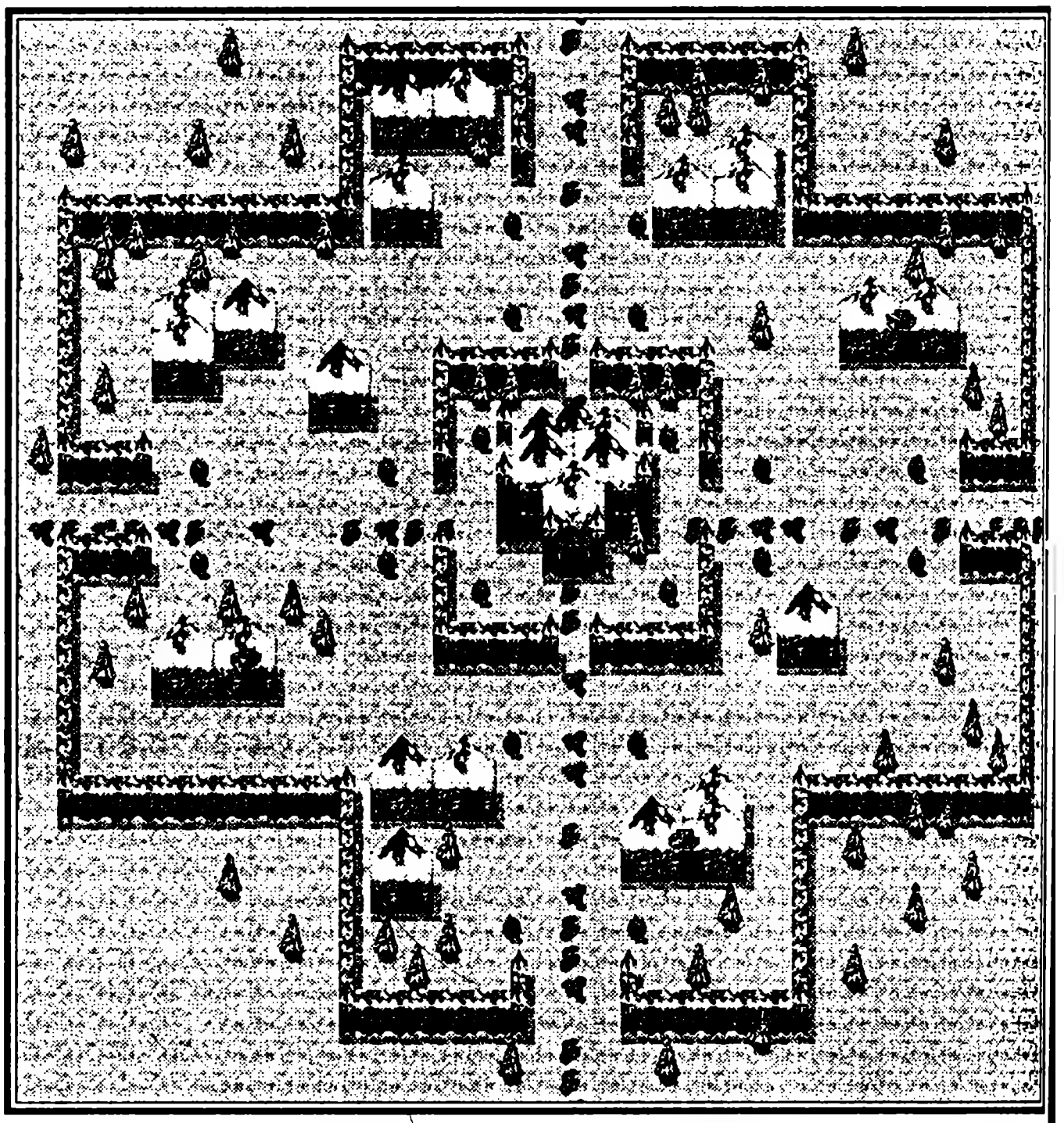


Город Джут. Трактир стоит 750 месет. Это такой своеобразный Дезолисоанский вариант Айдо.

Теперь идите в небольшое местечко, именуемое в народе Таинственной Долиной. Она находится на востоке от Тайлера. Вы получите замечательный Silver Task для Рики, который представляет собой очень сильное оружие. Теперь идите в Решел. Непосредственно к северу от него находится центр климата. Когда вы войдете внутрь, вы встретите своего старого приятеля Гай-Луаха. Это место до предела наби-

то разнообразными предметами и легкими противниками, так что не волнуйтесь, проблем у вас не будет. Когда вы с этим разберетесь, идите на юг к Миису, потом на юго-запад к Джуту, и вы попадете в Оружейные Поля. Здесь вы получите для Уорена Burst Rocket. Также вы получите различное оружие и броню. Для соединения Элис — Рун вам нужно будет уничтожить Раджа. Для этого сперва разэкипируйте его, а затем идите в Миис, зайдите в гостиницу, поговорите с Эспером и идите в комнату справа. Радж упадет. Тогда, напоследок, вы услышите слова, что Кира достигла башни Гарубека. Теперь идите к плотоядным деревьям. Как только вы придете туда, избегайте битвы. Сражаться с ними не имеет никакого смысла, поскольку это не даст вам никакой экспы. Теперь идите к особняку Эспера на юго-западе от Мииса. Дойдите до центра особняка. Когда охранники увидят Руна, они позволят вам пройти. Теперь входите в здание. Что будет дальше, я умолчу, вам самим лучше это увидеть. Но как только со всем будет покончено, выходите из здания и направляйтесь к храму Гумбиуса. Теперь поднимитесь по лестнице и поговорите с Дезолианцем в черном. Он не захочет дать вам Eclipse Torch. Как это ни странно, в этот самый момент телепортируются три парня и нагло похитят его! Вы представляете? Ясное дело, Дезолианец

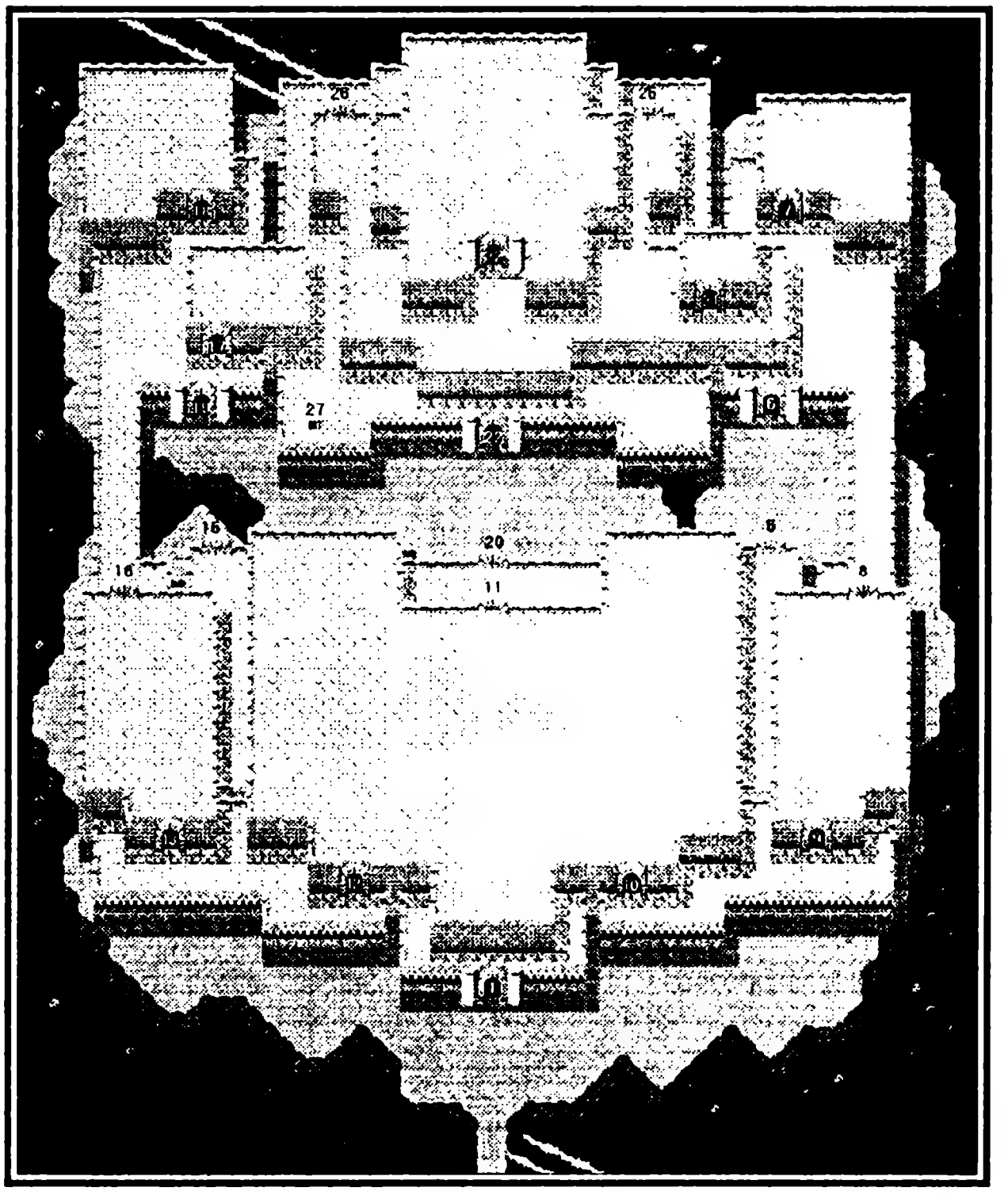




начнет волноваться. Ну что там говорить, он будет в бешенстве. Тогда вы и скажете, мол не волнуйся приятель, все будет в порядке, факел вы вернете, только надо разрешить вам немного попользоваться им. В делопроизводстве это обычно называется шантаж. Впрочем этот несчастный согласится. Теперь идите к своему звездолету.

Глава 12. Прошлое Пармы

Выйдите из Воздушного замка. Когда вы сделаете это, то, надеюсь, не без удивления обнаружите, что атмосфера и гравитация просто совершенны. Уорен-то знает, о чем вам и сообщит, что это все искусственная среда обитания. Пройдите через это местечко и когда вы окажетесь в большой пестрой комнате, сразу готовьтесь к битве с боссом по имени Ксе-А-Тулус.

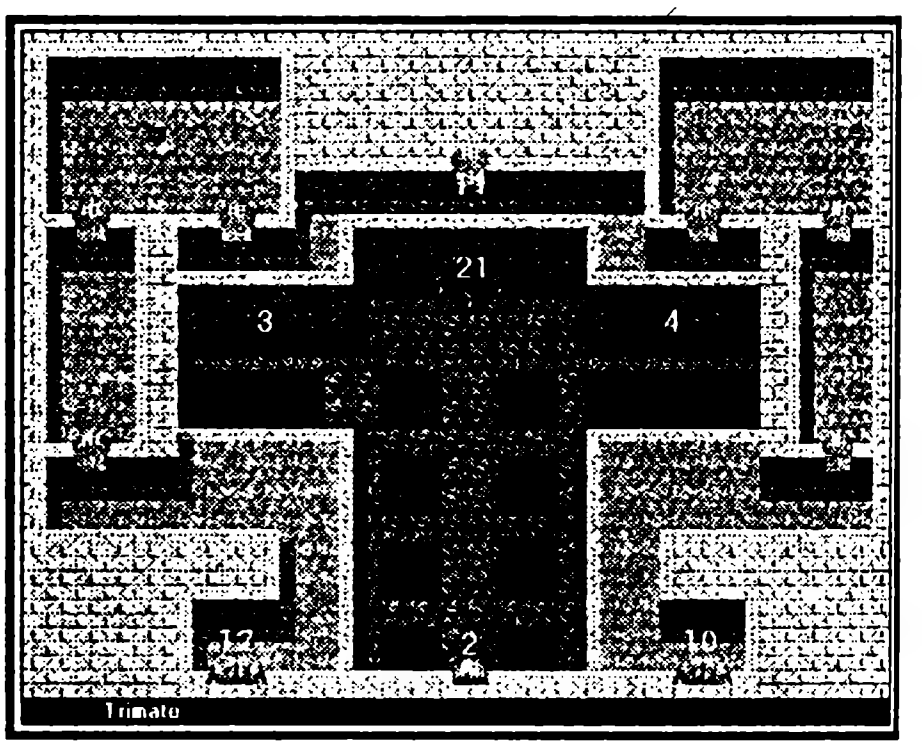


Макро А:
Уорен — Barrier
Рика — Saner
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Warla
Макро В:
Уорен — Burstroc
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Medice
Макро С:
Уорен — Recover
Рика — Самую мощную версию Sar
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Medice

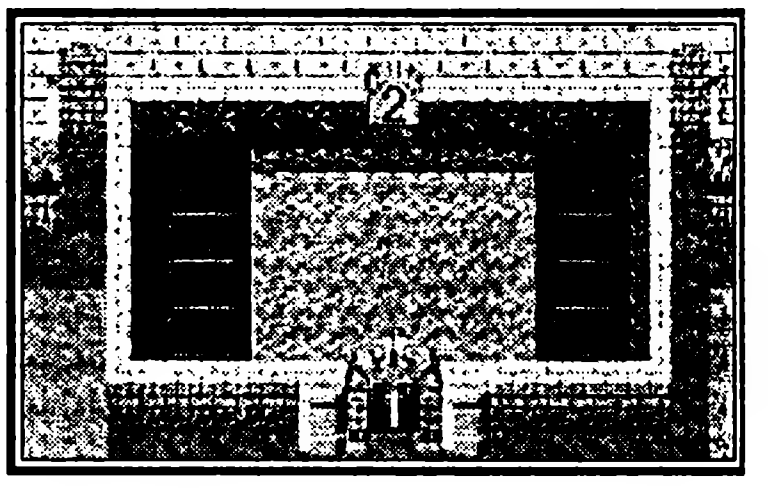
Как обычно, сперва используйте Макро А один раз, затем Макро В, пока вы не подлечитесь, затем Макро С, а потом опять Макро В. По сравнению с предыдущим глобальным сражением, с этими парнями будет не так уж и сложно разделаться. Rayblade снимает до 400 повреждений, но GrandCross повышает это аж до 700. Удостоверьтесь, что все ваши атаки направлены на одного парня, так что они не смогут блокировать ни одного комбо. Теперь идите и остановитесь прямо перед лицом Лашиака.

Теперь поднимайтесь и встаньте в круг. Вам сразу станет значительно лучше. Телепортируйтесь в Хинас или Мотавию, так как, на мой взгляд, это два лучших места, чтобы поднять свой уровень и здоровье. Затем возвращайтесь в замок и продолжайте

идти прямо. Когда вы достигнете основания, сворачивайте направо и спускайтесь вниз до выключателя в левой стороне. Повернув его, возвращайтесь назад тем же путем. Тогда вы сможете сделать то, чего не смог делать Лутц. Сразиться с Лашиаком.



Макро А:
Уорен — Barrier
Рика — Saner
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Warla
Макро В:
Уорен — Burstroc
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Medice
Макро С:
Уорен — Recover
Рика — Самую мощную версию Sar
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Medice



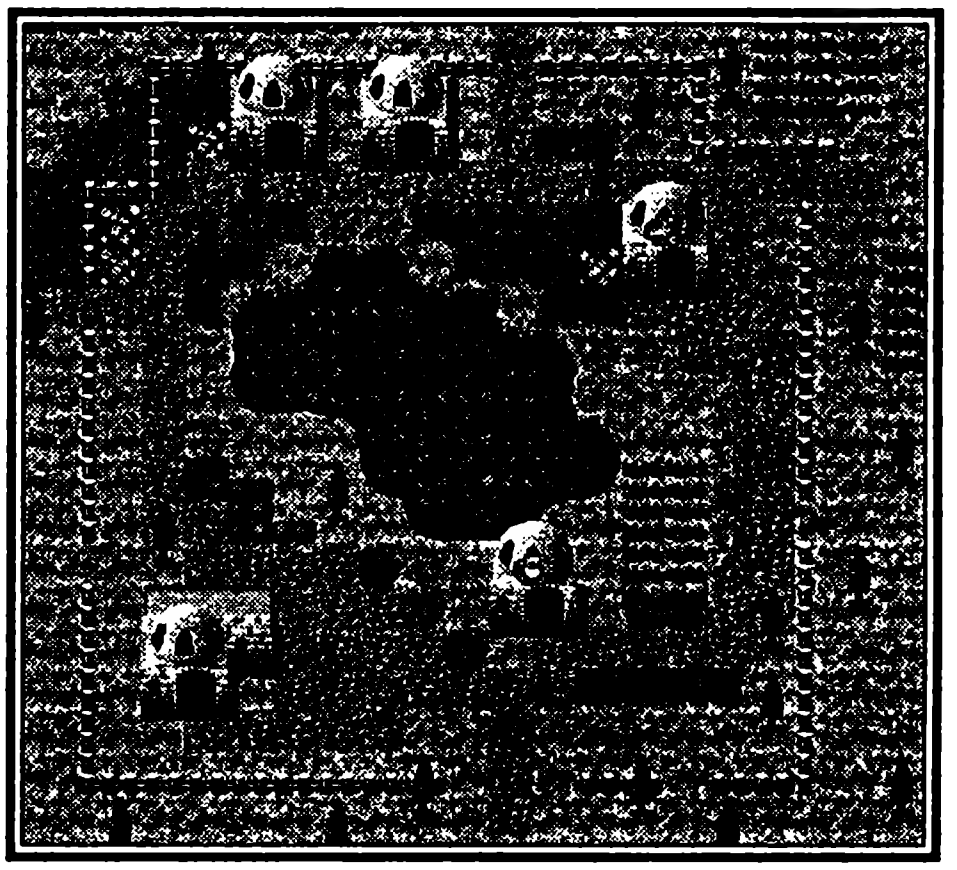
Используйте ту же самую стратегию, что в битве с Ксе-А-Тулами. На этот раз противник порядочно силен, и я надеюсь, что вы запаслись достаточным количеством оружия на Оружейных Полях. Вот сейчас-то оно вам пригодится. У этого злодея аж целых три хода, Another Gates, которые наносят повреждения всей компании одновременно. Thunder Albert — чудовищное творение магии грома, которое одно наносит столько повреждений, сколько у Уорена HP, и плюс ко всему еще и Prossession, который способен погрузить в сон любого члена команды. Он может расправиться с вами за одну-две атаки, если вы не будете как следует осторожны.

Если вам удалось с ним расправиться, воздушный замок начнет разрушаться. Покажите Дезолианцу Eclipse Torch, тем самым выведя его из состояния глубокой депрессии. Вы просто не представляете, как он будет счастлив, что святыня спасена. Теперь держите свой путь прямо к тем плотоядным деревьям.

Глава 13. Двойное беспокойство

Плотоядные деревья умрут. Войдите в башню Гарубека и коснитесь двух глазных яблок, а затем идите и встретьтесь с очередными Темными Силами. Под номером 2.

Макро А:
Уорен — Barrier
Рика — Saner
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Warla



Макро B:
Уорен — Burstroc
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Nafoi
Макро C:
Уорен — Recover
Рика — Most powerful Sar
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Medice
Макро D:
Уорен — Flare
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Кира — Nafoi

Разобраться с этим противником будет не так-то и просто. Если вы постоянно будете использовать Crosscut + Effes combo, то у вас появится шанс победить его, в противном же случае уж и не знаю чем вам помочь. Главное, не допустите, чтобы он применил Light Shower, потому что это сильно повреждает Уорена. В любом случае, надейтесь на лучшее. Кстати, я бы предложил вам разэкипировать Киру, потому что он покинет вас прямо после сражения.

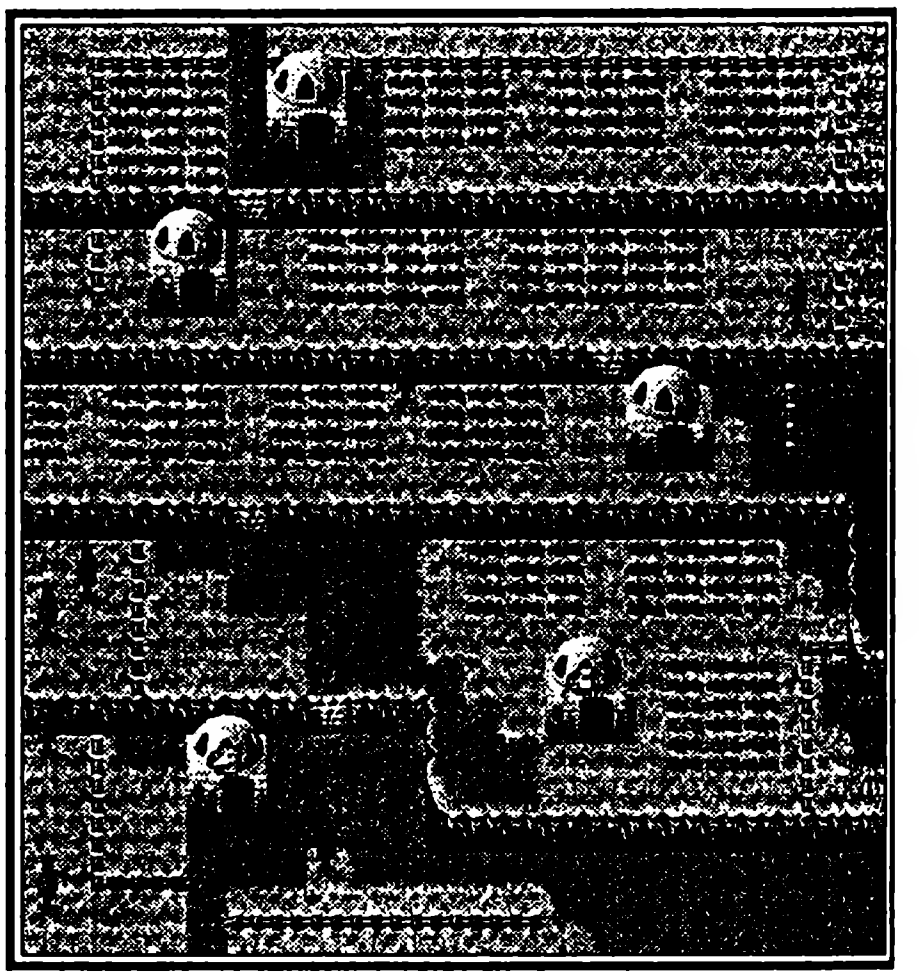
После того как с ними будет покончено, вы получите в подарок от Деми чрезвычайно полезное транспортное средство — Гидрофол. Он может двигаться по воде, а это весьма полезное свойство. Теперь направляйтесь к храму, расположенному рядом с Крупом. Здесь вы встретите человека по имени Сет. Если помните, у египтян был такой бог, очень вредный и гадкий, так что будьте все время настороже. Он присоединится к вашей команде. Теперь как раз лучшее время, чтобы закончить последние четыре миссии Гильдии Охотников.

Город Узо. Трактир здесь стоит 400 месет. Этот город расположен на острове. Сюда вам нужно, чтобы выполнить миссию Испорченная Жизнь. Здесь вы сможете поговорить с родителями.

Город Торинко. Трактир обойдется в 450 месет. В этом городе вы выполните миссии с Умирающим Мальчиком и Человеком с завихрениями.

Теперь идите в Храм Солдат. Когда вы туда доберетесь, попробуйте подняться, если это возможно, по многочисленным лестницам. Когда вы доберетесь до храма, разоборудуйте Сета, дайте кому-нибудь его броню и получите Aero-Prism. Теперь подготовьте макросы, так как когда вы выйдете отсюда, на вас, уже в третий раз, набросятся Темные Силы.

Макро A:
Уорен — Barrier
Рика — Saner
Чаз — Crosscut



Рун — Efess
Сет — Attack
Макро B:
Уорен — Burstroc
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Сет — Attack
Макро C:
Уорен — Recover
Рика — Сильная версия Sar
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Сет — Attack
Макро D:
Уорен — Posibolt
Рика — Dblslash
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Сет — Attack
Макро E:
Уорен — Attack
Рика — Dblslash
Чаз — Nathu
Рун — Legeon
Сет — Attack

Совершенно не имеет значения, что делает Сет, потому что он и есть — Третья Темная Сила! Вот именно! Предчувствия не обманули, с таким именем можно быть только подонком. Как только вы вступаете в схватку, используйте Макро A. Затем, как обычно, Макро B, пока не подлечитесь, и уже потом C. Затем опять возвращайтесь к макро B, до тех пор, пока не кончится Burstoc. Как только это произойдет, один раз примените Макро D и до конца добивайте его при помощи Макро E.

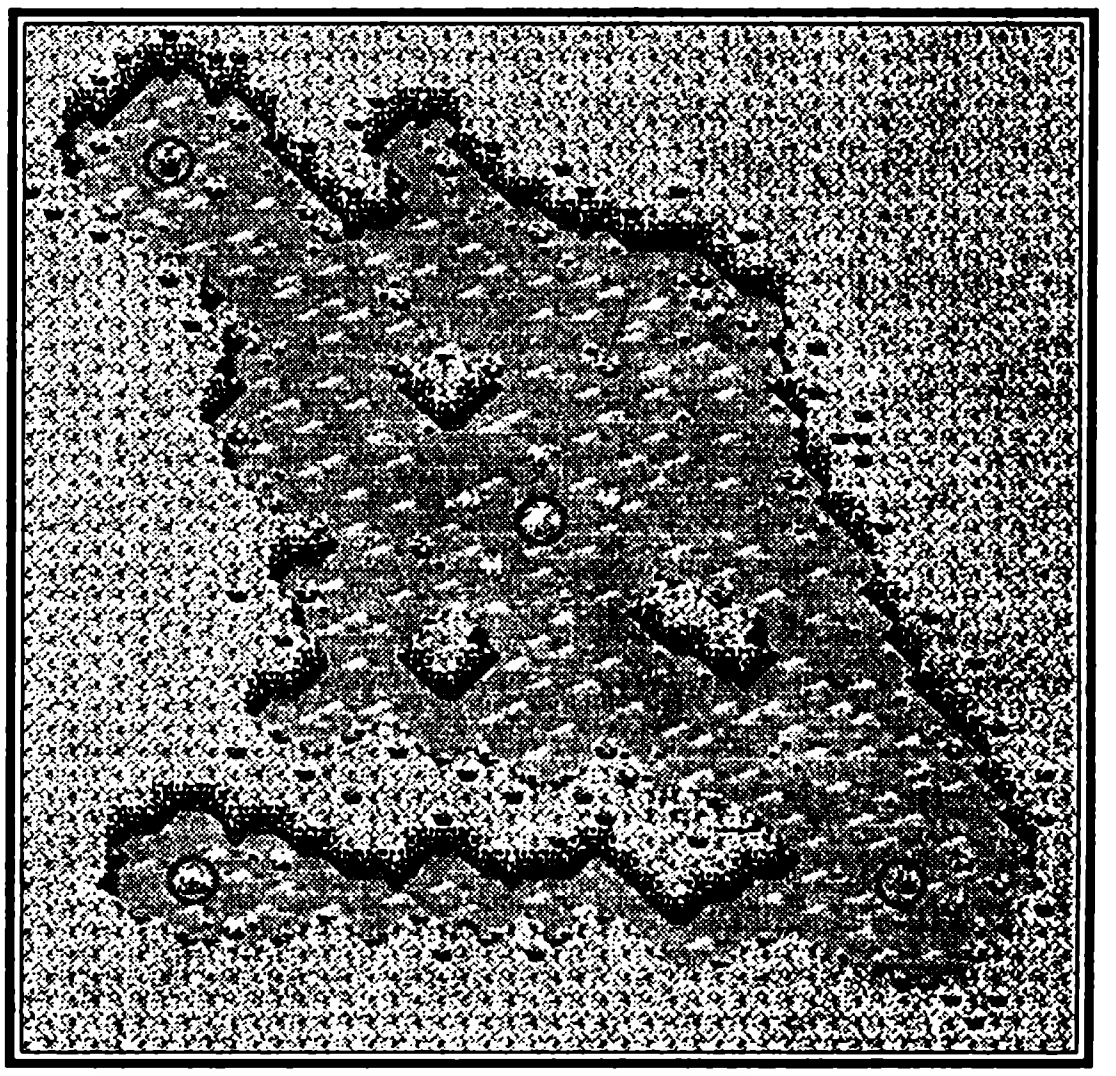
Когда битва будет закончена, Aero-Prism покажет вам дальнейшее направление ваших странствий.

Глава 14. Планета Защитников

Как только вы доберетесь до Райкроса, вы услышите Ле Руфа. Он скажет вам идти к Башням Силы и Храбрости и доказать, что вы действительно Защитники. Я предложил бы вам сходить туда прежде всего, а не задаваться глупыми вопросами типа: «Что вы имеете в виду?» или «Мы вас не понимаем.». Возьмите все предметы, что он вам предложит. Среди них найдется и превосходное оружие, и прочные доспехи. Теперь вы может смело вступать в битву с очередным боссом по имени Де-Варс. Кажется, на этой планете даже чудовища французы.

Макро A:
Уорен — Barrier

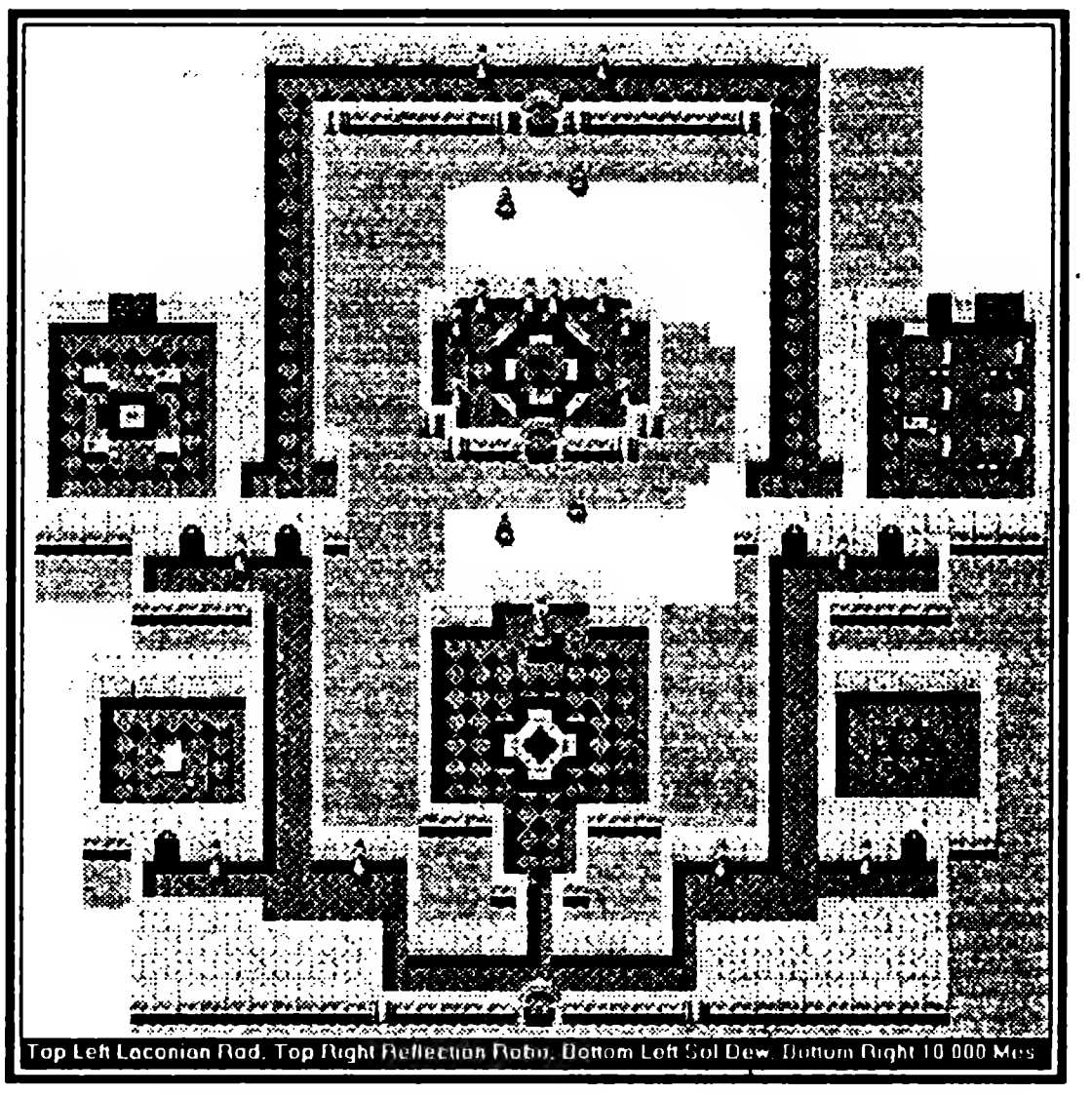
Рика — Saner
Чаз — Rayblade/Crosscut (это не особенно важно)
Rune — Tandle (Efess и прочие элементарные техники на него не действуют)
Макро B:
Уорен — Posibolt
Рика — Dblslash
Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Tandle
Макро C:
Уорен — Attack
Рика — Dblslash
Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Tandle
Макро D:
Уорен — Recover
Рика — Наиболее сильная версия Sar
Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Tandle



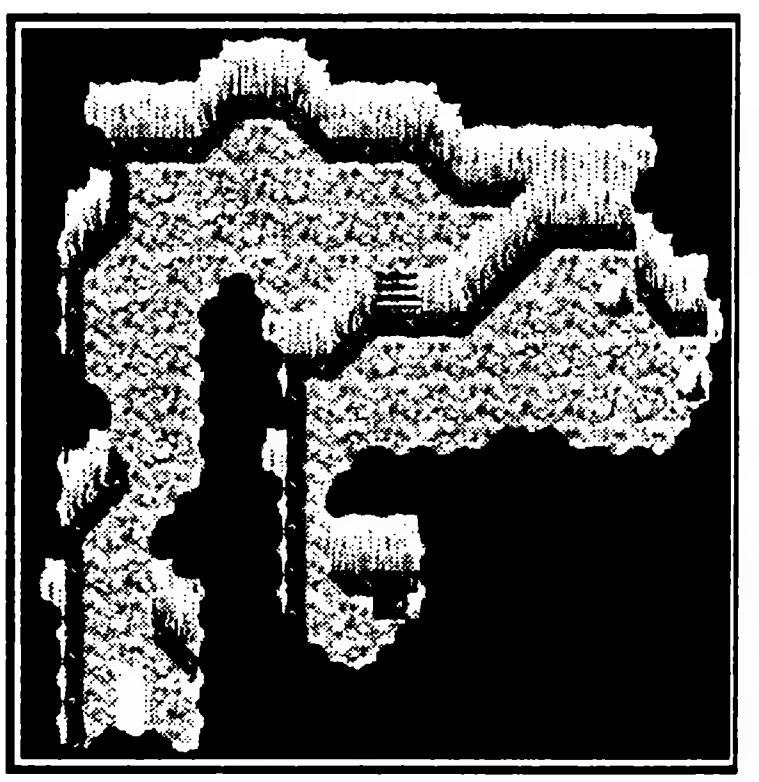
Используйте Макро A один раз. Затем Макро B. Затем продолжайте работать с помощью Макро C, пока не подлечитесь, ну и затем Макро D. Используйте Sol-Dews (его можно купить в Миисе), если кто-то умрет. По моему мнению, это самый сильный парень из тех, что вам встречались на пути. Сражаться с ним очень трудно. Он может нанести каждому немереное количество повреждений, а если постарается (а ведь постарается), то и убить кого-нибудь с одного удара.

Сразу после того, как вы с ним расправились, появится новый противник — Са-Лью.

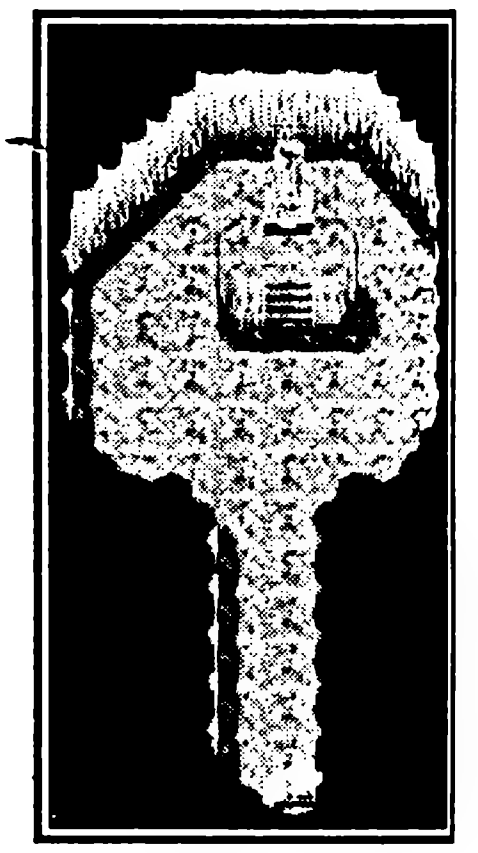
Макро A:
Уорен — Barrier
Рика — Saner
Чаз — Rayblade/Crosscut (Это не особенно важно)
Рун — Legeon
Макро B:
Уорен — Posibolt
Рика — Dblslash
Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Legeon
Макро C:
Уорен — Attack
Рика — Dblslash



Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Tandle
Макро D:
Уорен — Recover
Рика — наиболее сильную версию Sar
Чаз — Rayblade/Crosscut
Рун — Tandle



Используйте Макро A один раз. Затем Макро B. Затем продолжайте работать с помощью Макро C, пока не подлечитесь, ну и затем Макро D. Используйте Sol-Dews (его можно купить в Миисе), если кто-то умрет. Этот противник не такой сильный, как предыдущий. Если на Де-Варса вам придется потратить не менее 20 Sol-Dews, то с этим можно справиться и при помощи трех. Кстати, он тоже может использовать Legeon. В общем, желаю удачи.



После этих сражений возвращайтесь к космопорту. Ле Руф поведает вам очень длинную историю и еще поболтает с Руном. Когда он, наконец, закончит, идите к особняку Еспера. Придя туда, идите в то место, где прежде был Лутц. Теперь Рун сможет открыть дверь. Он скажет вам получить Elysdeon. Прежде чем вы будете исследовать статую, снимите меч — она очень нервная. Статуя сообщит вам, что вы наполнены. Теперь вы можете идти на Край, убежище Глубокой Тьмы. Я бы предложил вам взять для этого мероприятия Раджа или Деми, так как они имеют превосходные лечебные заклинания. Вы можете попробовать новые комбо, например, Удар Паладина, Холокост и Управляемый Гром. Можете даже не пытаться снабдить кого-нибудь кольцом Райкроса, потому что все равно никто пока не сможет его одеть. Как ни печально, но все покинули Мил.

Глава 15. Великий Финал

Все враги, кроме одного, могут быть убиты при помощи Instant Death. Черные овцы — это профалисы. Эти твари имеют около 3000 HP и принесут вам 13099 экспы. Теперь, я думаю, вам следует немного поднять свой уровень. Глубокая Тьма — это крепкий орешек. Вам придется потратить огромное количество денег, чтобы купить Sol-Dews, столько, сколько вы можете себе позволить. Не беспокойтесь, если вам придется потратить их все, все равно ничего после этого не будет.

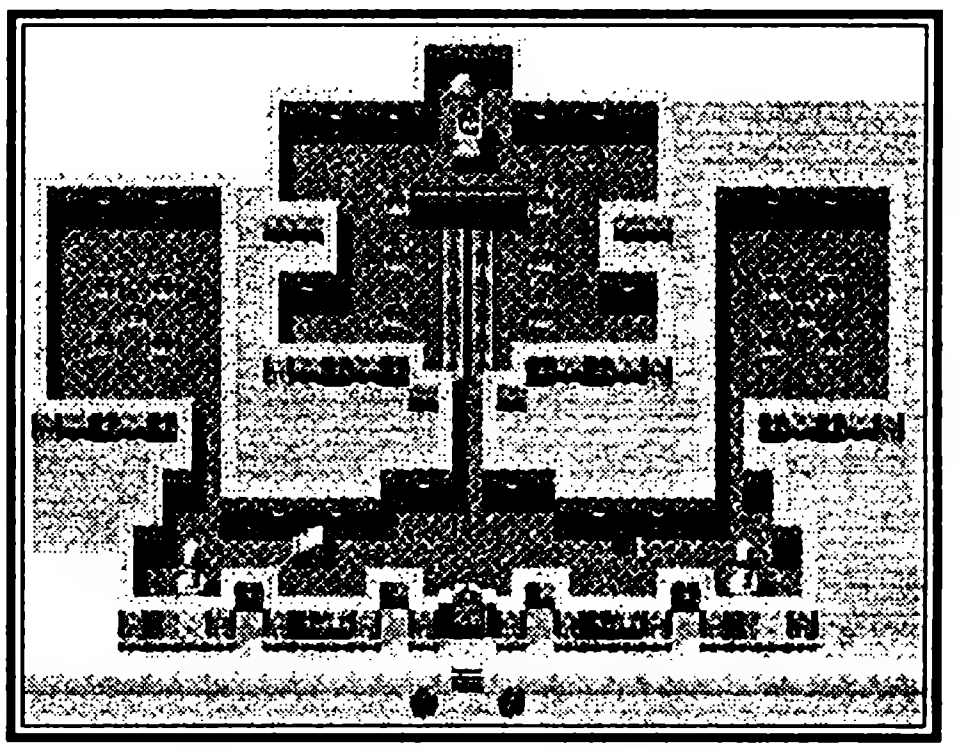
Назначенные персонажи

Уорен

Перед его силой и мощью трудно устоять даже самым свирепым противникам. Однако не забывайте об использовании защитного барьера — пригодится. PositronBolt не очень велик, но какая-никакая, а все-таки помощь. Полезно также, на всякий пожар-

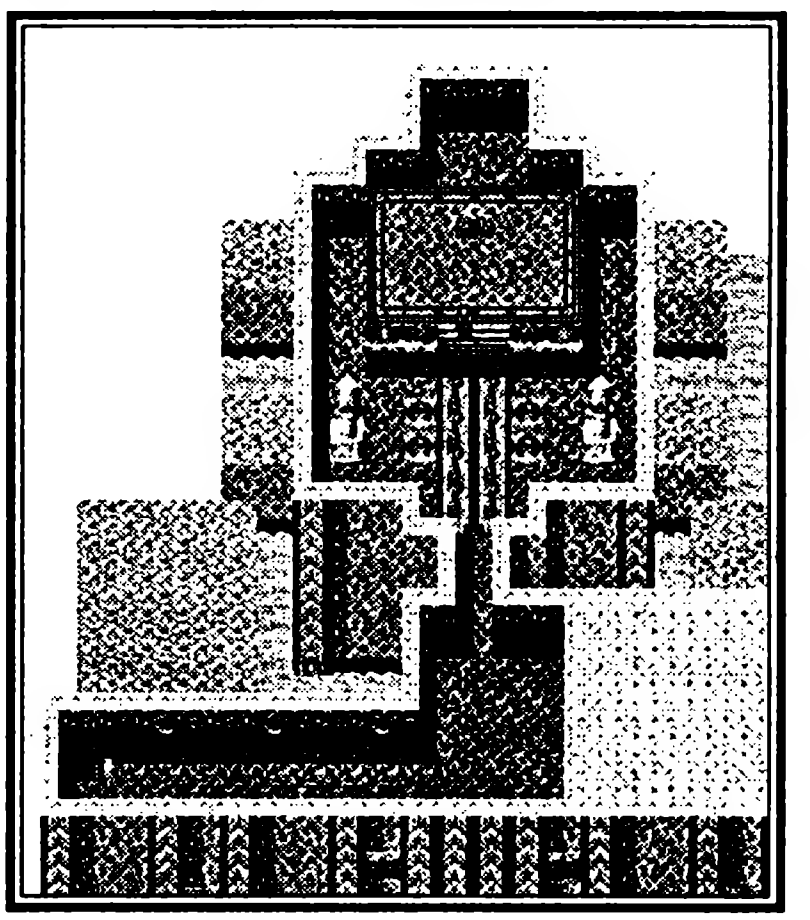
ный, иметь в своей экипировке 3, а лучше даже 4 repairkits, на случай его непредвиденной смерти (ведь этого не должно произойти!).

Рун



У него идеальные данные, трудно найти лучший персонаж. Кроме всего прочего, он обладает поистине неоценимым достоинством — большим запасом Efess. В бою ему нет равных, единственная слабость (а у кого их нет?) в Megid и Elsydeon. Советую также не пренебрегать двойной защитой, это позволит вам всегда оставаться на высоте и всегда выходить победителем из любых, самых ожесточенных схваток с чудовищами.

Чаз



Особенно хорош в нападении, однако, его обороноспособность на среднем уровне. Если вы найдете Щит Власти в Башне Гарубека, — вам просто повезло, придержите его для остальной части игры. Обязательно воспользуйтесь им в будущих сражениях, с его помощью Crosscuts натворит больше бед, то есть доставит немало неприятных моментов вашим противникам, а что еще нужно воину, кроме славы, честно завоеванной в бою? Чары его могущественны, но при их использовании TP быстро иссякает. Несколько советов: посох, добытый вами в Элисдане, поможет в любом критическом положении; используйте Explode как наиболее надежное средство мгновенно уничтожать все живое.

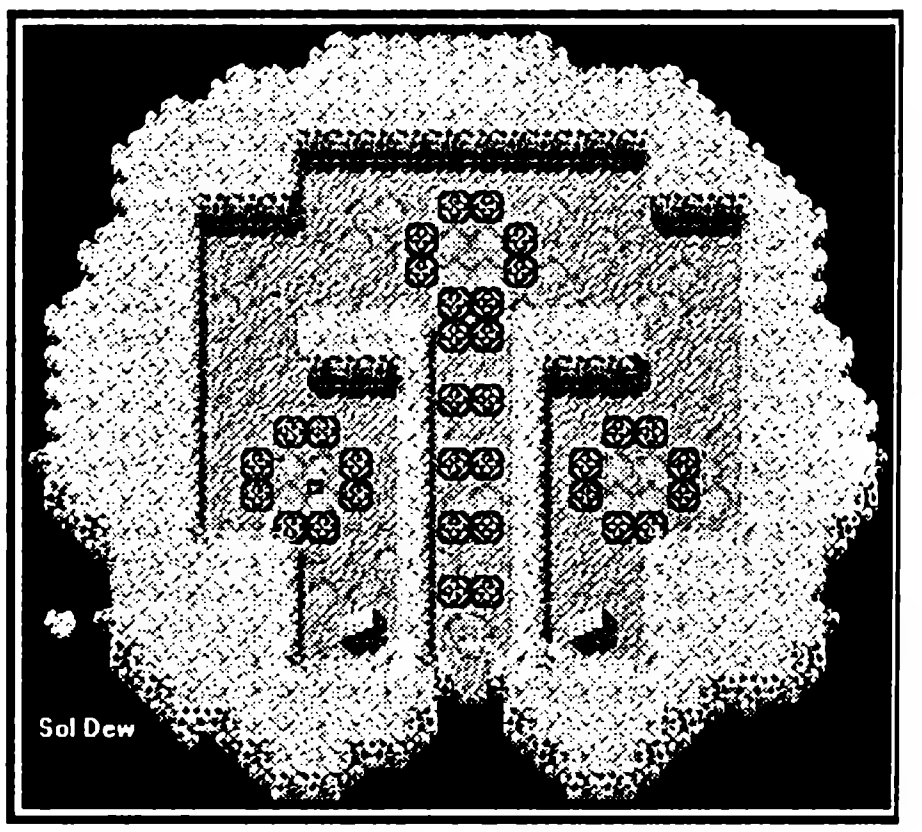
Рика

Умеет и любит нападать, однако почти совсем нет способностей к обороне. Это известный и уважаемый целитель команды и обычно ее так и тянет спасти всех, кому требуется помощь. Разумеется, ей помогать никто не стремится, но она не обижается. На первом этапе ей особенно удаются броски Deban или, если рядом окажется кто-то еще, чтобы организовать защитный барьер, то, чтобы повысить скорость, советую воспользоваться %Saner. ОЧЕНЬ ВАМ ПОМОЖЕТ. Также, если вы захотите, то можете предоставить ей Guardshield в тот момент, когда она поглощена излечением своих коллег от ран, полученных ими в бою.

Выбор пятого союзника

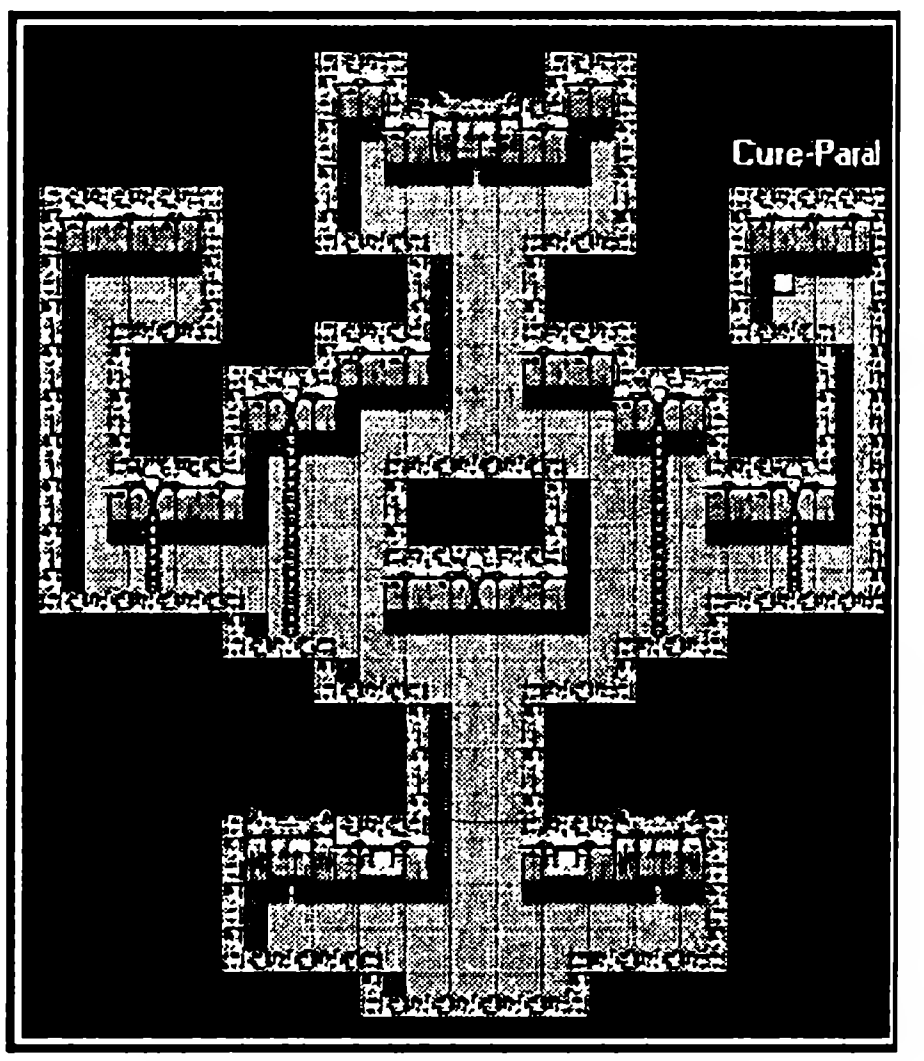
После славной победы в Элисдане вы приобретаете способность выбрать себе пятого союзника, чтобы продолжить битву с ним, спина к спине. Разумеется, вы можете менять ваше решение сколько пожелаете и в любое удобное для вас время, но, мой

совет, хорошо сконцентрируйтесь и определите лучшего парня раз и навсегда, я думаю, вы сделаете правильный выбор!



Радж

Игра с ним — пустяк для вас и непреодолимое препятствие для ваших врагов. Темные Силы боятся его как огня, если, конечно, предположить, что они (Темные Силы) этого огня боятся. Этот тип чудесным образом излечивает от ран любого, включая самого великого Уорена. Ataraxia очень быстро восстанавливает TP, так что вы можете Nasar и Megid всех и каждого, кого только пожелаете. Однако несколько советов не помешают даже ему: помните, что в жарком сражении Blessing лучше, чем Deban, а применение Saint Elmos Fire против яростных выпадов противников просто обязано сработать. Выберите себе в союзники этого головореза, и вместе с ним вы отчаянно и весело пройдете всю игру.



Деми

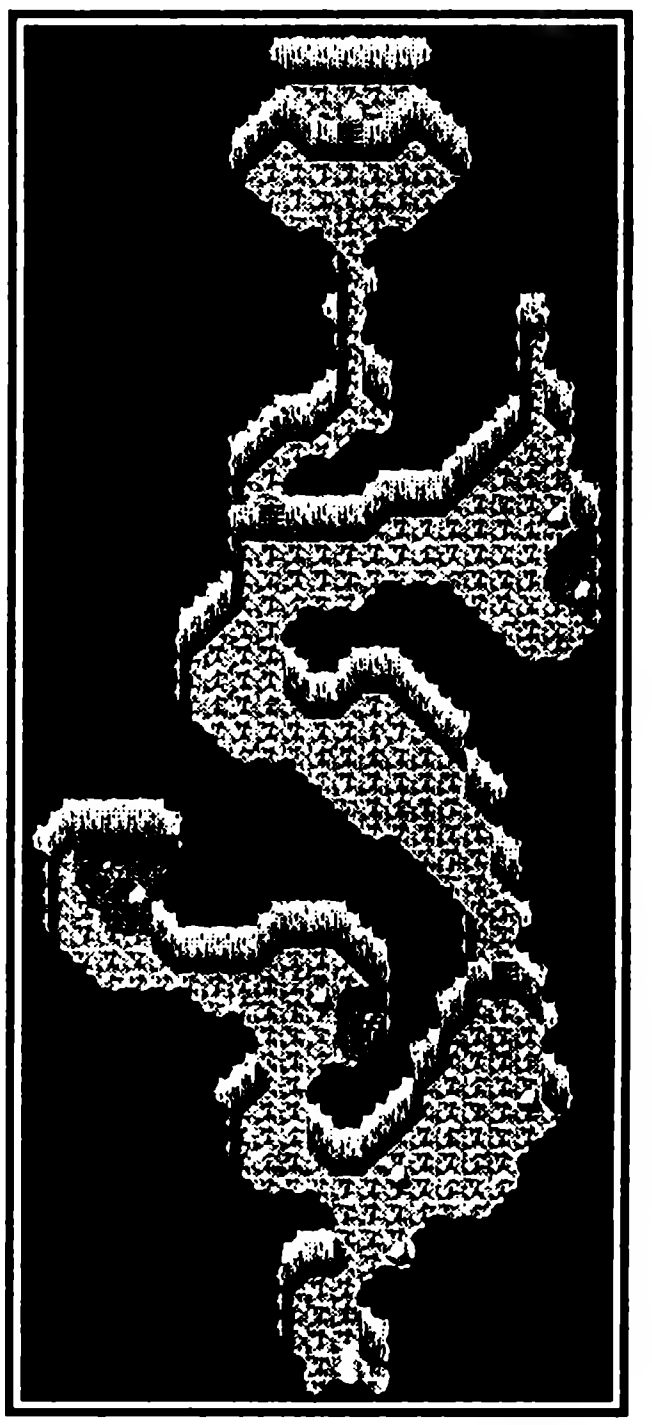
Дальнейшие военные действия на пару с ней также обеспечат вам уверенную победу. Но хочу сразу предупредить: вы не сможете использовать Sol-Dews или Rever, ведь теперь они обладают особым специфическим свойством — они не убивают, а лечат. Эта грозная воительница имеет огромный запас PhononMezer, которого хватает надолго при экономном расходовании, но она получает его только если вам удастся разыскать это прежде, чем она покинет вас в Нурвусе. Ее PhononMezer обладает большой мощностью, к тому же, если вы объединитесь с Чазом, то это, несомненно, поможет вам получить Тихую Волну, с помощью которой вы нейтрализуете и устраните массу нечисти в Форте Вахала и даже в самом Крае.

Есть еще одна тонкость, как и многие девушки, она крайне чувствительна к любому магическому повреждению, что ж поделать, впрочем, понаблюдайте за ее HP сами.

Хан

Если Хан на вашей стороне, любая битва для вас — просто детская забава! Использование Холокост очень быстро помогает восстановить силы и прийти в себя, плюс этот герой имеет практически неистощимые запасы TPS. Вместе с тем он обладает

способностью применять в случае чего Трибластер, добавьте к этому его проворство — и перед нами непревзойденный воин всех времен. Ваши противники будут молить его о пощаде, но он будет непреклонен и суров с ними. Vision максимально сократит ваши расходы на лечение, иными словами, вернет вам былую силу и мощь, незабудьте им воспользоваться. Наш герой силен по части защиты от магических нападений, но физически, как ни странно, слаб, так что вам придется защищать его самого.



Кира

Выжить в этом царстве зла с Кирой будет немного сложнее. Попробуйте убить темных всадников, когда будете гулять по Краю, это позволит ей выиграть в MoonSlasher. Она идеально подходит для накачки в Форте Вахала с использованием двойных ножей. Разумеется, Medice и Warla очень и очень полезны, но вы можете использовать Sol-Dews, чтобы помочь Рике в заживлении тяжких ран.

Для того, чтобы получить способность к быстрому восстановлению сил, сделайте макро с комбо Черная дыра.

Гриз

Вам будет очень трудно победить с таким партнером, как Гриз. Чтобы хоть как-то облегчить себе жизнь, уничтожьте Носителей Хаоса, что обитают на Крае, чтобы в честном бою выиграть его Топор Поражения. Прибегайте к Warcry всякий раз, когда только возможно, чтобы повысить мощь и ярость ваших атак. Вы можете быстро восстанавливать уровни, но, к большому сожалению, это не слишком поможет вам в сражениях с последним боссом. Единственное, что, может быть, спасет вашу команду — это Sol-Dews, хотя надежды мало.

Вызов

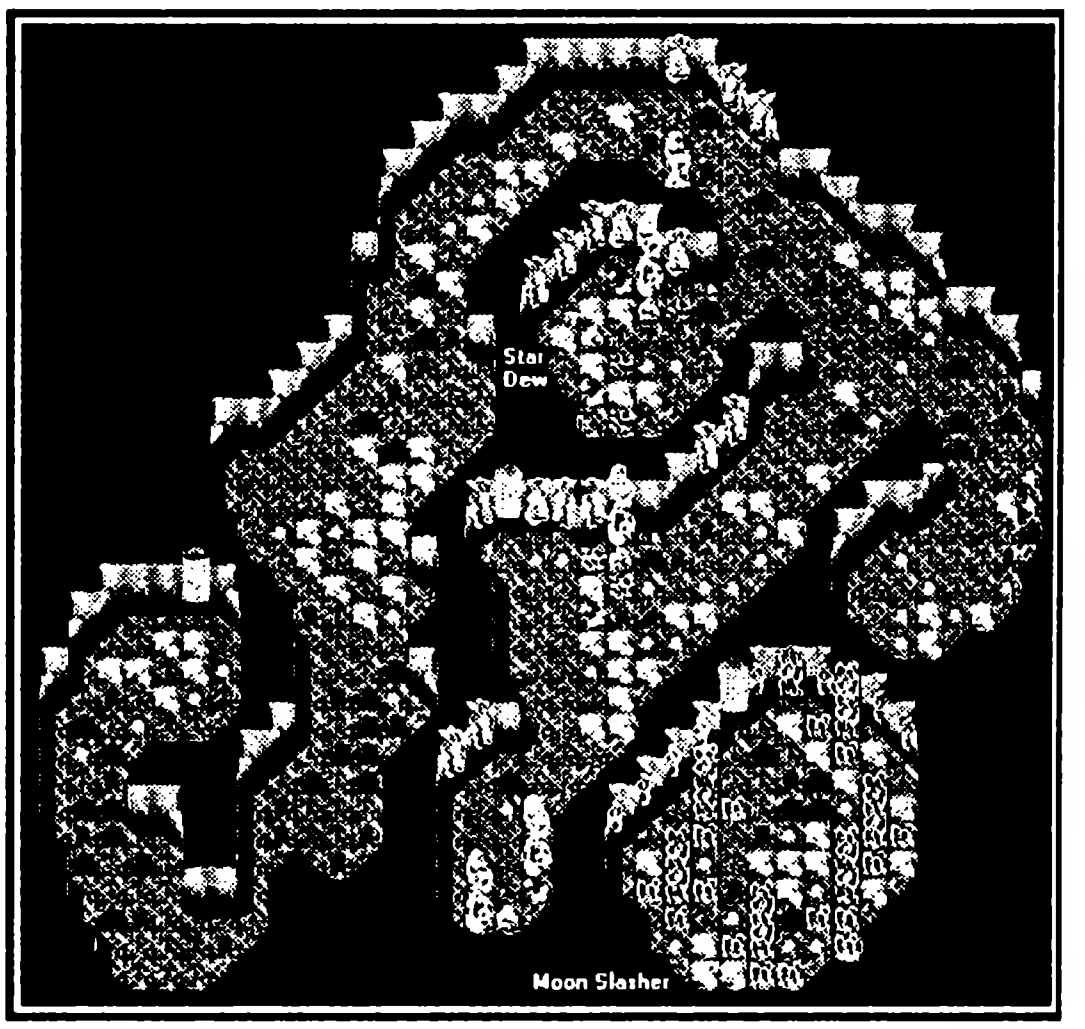
Никто не сказал, что Вы ДОЛЖНЫ выбрать пятого члена команды. Вы можете продолжать свой путь и убивать Глубокую Тьму только с Чазом, Уореном, Рикой и Руном. Это, конечно, нелегко, но возможно. Вы хотите испытать судьбу? Не забудьте упаковывать полный комплект Sol-Dews!!!

Итак, если вы выбрали Деми...

Сражение с Глубокой Тьмой:
Макро А:
Уорен- Attack
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Рика — Dblslash
Деми — Medic Power

В этом бою единственное Макро, в котором вы будете нуждаться, это A. Остальное я предлагаю делать вручную, потому что вам придется много лечиться.

Битва Первая: Глубокая Тьма 1.

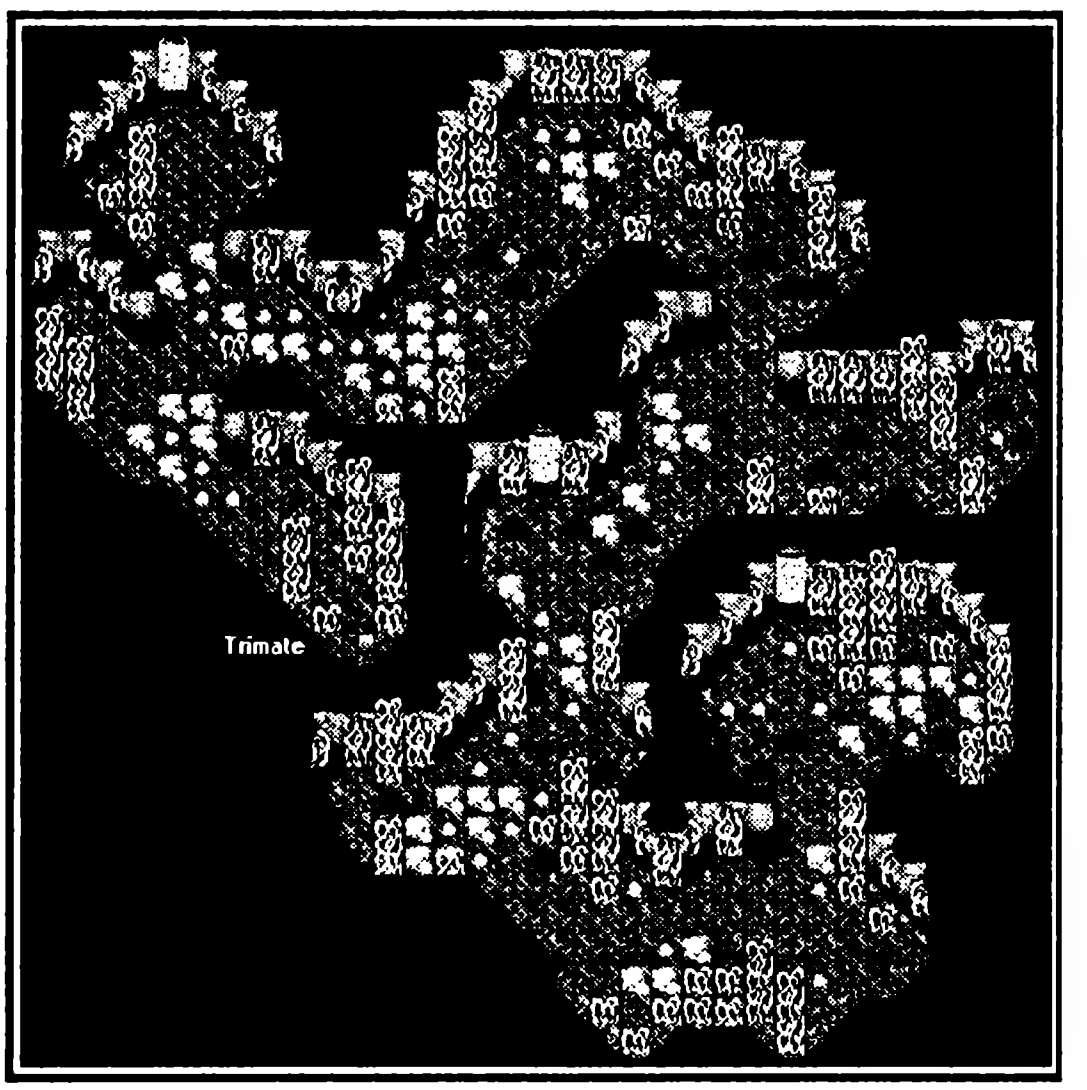


Против этой гадины используйте Rayblade, Tandle, Attacks и немного магии. Будет неплохо использовать здесь некоторое количество Sol-Dews. Этот парень своеобразный эквивалент вторых темных сил, а вы уже разделывались с ними. Если вы умираете, значит, делаете что-то неправильно или у вас не такой большой уровень. В принципе, уровень у вас должен быть не меньше сорокового, а лучше гораздо выше.

Битва Вторая: Глубокая Тьма 2.

Это уже эквивалент третьих темных сил. Лучше всего использовать ваш Megid сейчас, потому что во время боя с третьей Тьмой Чаз будет занят GrandCross. Эта тварь более сильная, чем предыдущая, но постарайтесь сэкономить как можно больше Sol-Dews. Не стоит сильно расстраиваться, если кто-то умирает, в этом бою это допустимо. Если чувствуете, что нанесли противнику достаточно повреждений, приостановитесь и немного подлечитесь, а затем продолжайте.

Финальная Битва: Глубокая Тьма 3



Теперь выкладывайтесь на полную катушку. Не сдерживайте себя, потому что это очень жестокое сражение. Этот гад подобен всем Темным Силам, вместе взятым. Первое, что он будет пытаться сделать, так это разбить GrandCross, так что не стоит сильно расстраиваться, если это ему, в конце концов, удастся. Рика должна лечить все время. Если вдруг случится так, что парализован будет не кто-нибудь, а Рика, то, если вам не удастся ее излечить, это будет означать только одно — ваши шансы на то, чтобы остаться в живых, резко упали, про шансы на победу я уже просто не говорю, их нет. Во избежание подобных неприятностей советую прихватить с собой в дорогу верного товарища, чтобы он прикрыл вас в случае чего. На-

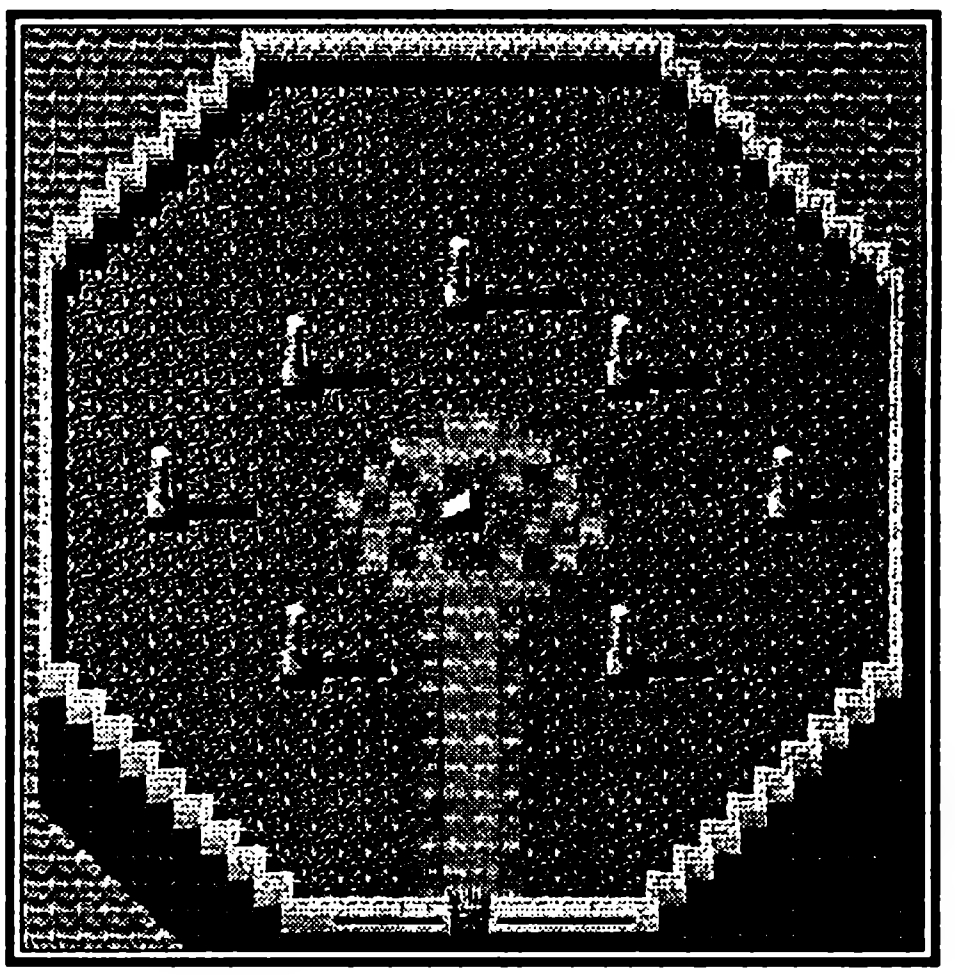
прягите все ваши силы, в особенности пригодится использование макро, когда ваша непробиваемая защита вдруг окажется нейтрализованной. Если у Руна кончится Efess, сделайте так, чтобы он использовал Legeon, а если кончится и это, используйте Tendle. Если Чаз откажется использовать Crosscut, хотя и не должен, тогда переключайтесь на Megid, а если вы его потратили в предыдущей схватке, Rayblade. Пусть Уорен атакует при каждом ходе, а Деми с той же периодичностью использует Phonon. Если не все люди мертвы, время от времени выпускайте Medic Power. Помните, она способна излечить только людей, а не себя или Уорена. И напоследок хочу сказать: помните, вы здесь не просто ради забавы, у вас есть великая цель — борьба со всякого рода нечистью.

Добро всегда побеждает зло, стремитесь к этому, я в вас верю!

Если вы выбрали Хана

Макро А:
Уорен — Attack
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Рика — Dblslash
Хан — Astral

Все то же самое, как если бы вы выбрали Деми, только в финальной битве пусть Хан каждый ход использует Astral, а когда он кончится, переходите на Attack/



Если вы выбрали Киру

Макро А:
Уорен — Attack
Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Рика — Dblslash
Кира — Attack

То же самое. Кира Attack, каждый ход.

Если вы выбрали Раджа

Макро А:
Уорен: Attack
Чаз: Crosscut
Рун: Efess
Рика: Dblslash
Радж: St. Fire (Или Miracle, которое можно чаще использовать)

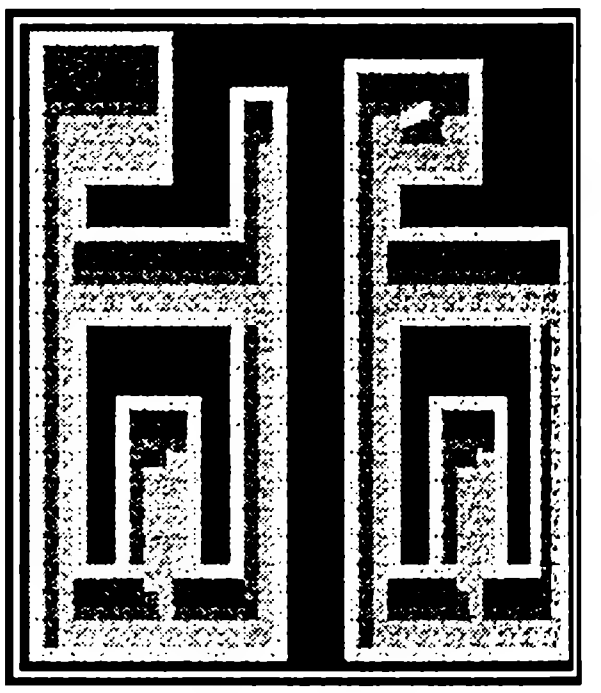
То же самое. Пусть Радж использует St. Fire до тех пор, пока кто-нибудь не будет нуждаться в лечении или ТР. Тогда используйте Miracle или Anaraxia, соответственно.

Если вы выбрали Гриза

Макро А:
Уорен — Attack

Чаз — Crosscut
Рун — Efess
Рика — Dblslash
Гриз — Attack
То же самое. Гриз Attack каждый ход.

Ну, что же. Мои поздравления. Вы действительно их заслужили. Зло уничтожено, мир в очередной раз спасен, и можете наслаждаться финальной концовкой. Если вы нажмете на B на стартовом экране, то можете послушать музыку.

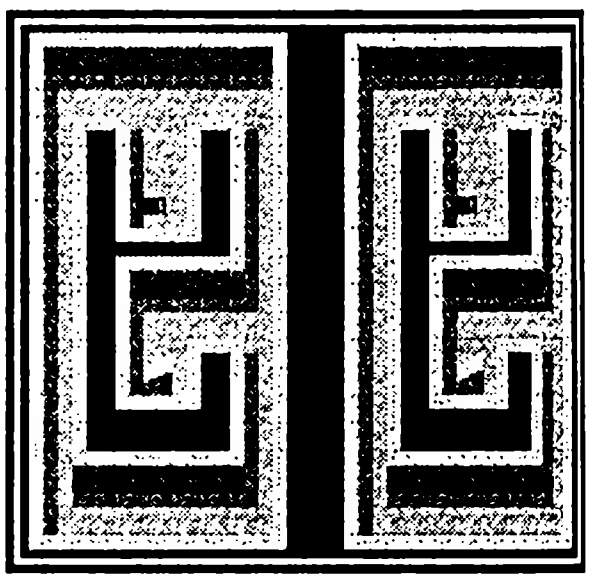


Приложение

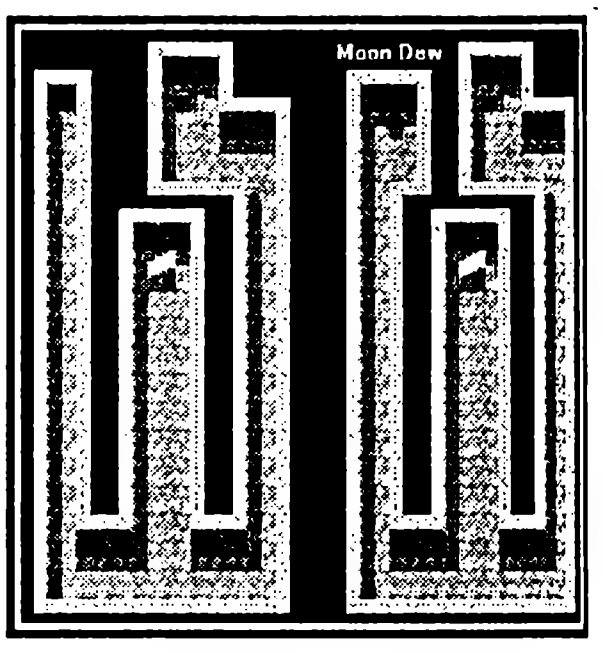
Миссии гильдии охотников

Перед началом миссий вы должны встретиться, с тем парнем, о котором говорила Леди Гильдии. Она вам скажет, где он, так что найти его не составит проблемы. До того, как вы поговорите с ним, эта миссия не может быть закончена.

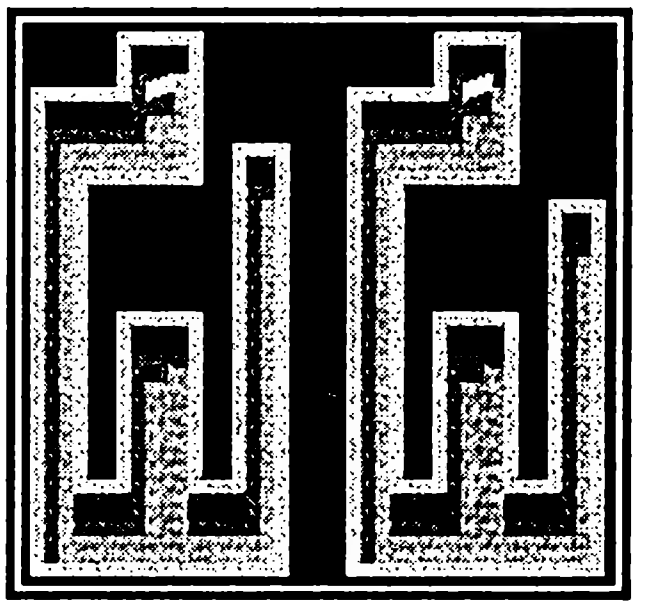
1) Владелец ранчо. Навестите его после того, как посеете семена. Награда 5000.



Макро A:
Элис — Shift
Рика — Saner
Хан — Wat
Чаз — Tsu
Гриз — Attack
Макро B
Алис — Zan
Хан — Wat
Рика- Dblslash
Чаз — Crosscut
Гриз — Attack
Макро 0:
Алис — Vortex
Хан — Wat
Рика — Res (независимо от того, кто в этом нуждается)
Чаз — Tsu
Гриз — Attack



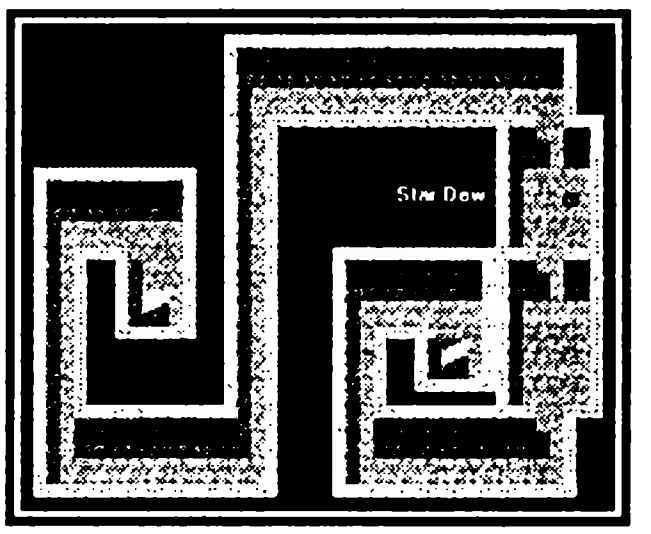
Если вы все-таки решитесь сделать это, то стоит заметить, что это довольно жестокий ход. Очень жестокий. Просто чудовищно жестокий. На вашем месте я бы подождал, пока вы не достигнете уровня 10+ , прежде чем вы решитесь на этот шаг. Используйте один раз Макро A и затем продолжайте, используя Макро B до тех пор, пока Crosscut/Dblslash не исчезнет. Макро 0 используется вручную (для отдыха). Если никто не нуждается в лечении, можете с ее помощью смело нападать. Победа над червяком даст вам 1200 месет, а заодно вы получите еще 5000 месет от гильдии. Мои самые искренние поздравления!



2) Собака Тинкебелл — когда вы покинете Айдо, но пройдете совсем немного в сторону ворот. Перелезьте через стену и идите в крайний левый угол города. Там вы наверняка должны увидеть дом, а если не увидели, то проверьте зрение. Проверили? Все нормально? Ну, теперь-то видите? Войдите внутрь и спускайтесь по лестнице. Там вам встретится повар с огромным количеством разнообразных маленьких пирожных. Сделав из этого вполне разумное заключение, что вы имеете дело с самым настоящим кондитером, купите один экземпляр его кропотливого труда и идите к Мосен. Тогда рядом с разломом вы встретите маленькую, но очень толстую собачонку, подобную той, что была в Круп. Поговорите с ней (глупо, правда?) немного и тогда вас автоматически телепортируют к дому маленькой девочки.

3) Пропавший студент — Женщина из Пиаты присоединилась к небольшому культу Зио. Не самый лучший ход с ее стороны. Идите в магазин подарков Терми и купите дешевый рисовый пирог, как в Пиролимате. Согласитесь, это очень странный подарок. Попробуйте как-нибудь подарить одному из своих знакомых дешевый рисовый пирог и посмотрите, как он это воспримет. Идите к Кадари, а затем в храм. Поболтайте с женщиной, и она сразу ослабнет, то ли от вашего обаяния, то ли пирог был все-таки слишком дешевым. Затем идите в трактир и поболтайте немного с парнем, а затем идите на противоположную сторону кровати и поговорите с женщиной (Без комментариев!)

4) Разлом Страха — Идите к Мосен, а затем в дом, расположенный поперек улицы от разлома. Тогда разлом будет блокирован. Ботинки маленького мальчика вы сможете получить только после того, как прикончите босса Слизней при помощи Fract-ooze. За этот достойный поступок вы получите 1600 экспы, а пацан смоется домой, оставив на ваше попечение неплохое количество денег.

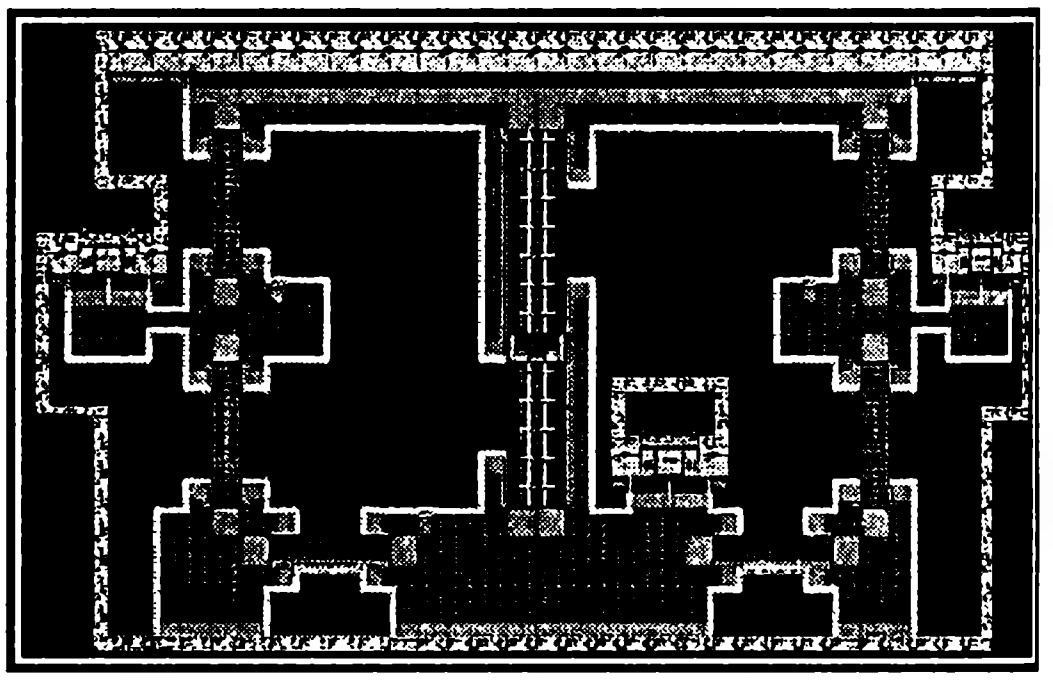


Макро А:
Чаз — Самая сильная версия Tsu
Рун — Самое сильное заклинание (не Efess)
Рика — DblSlash
Уорен — Attack BurstRoc, если она у вас есть
Раджа — Miracle
Кира - Flaeli/Attack
Только продолжайте лупить этого парня по ногам. Если у вас нет Раджа, лечитесь, когда вы нуждаетесь в этом.

5) Испорченная жизнь — Награда 50000. После непродолжительного отдыха в Айдо в первый раз вы должны помнить, что две девчушки пытались убежать оттуда, потому что не имели денег. Барышни — они всегда так, платить по счетам не любят. Хорошо, что они в итоге все-таки попались на этом. Теперь они имеют небольшую, но вполне уютную камеру с собственными именами. Хоть какое-то, но жилье. Поговорите со стражником, приятно удивив его тем, что вы хотите освободить их за 50000 месет. Освободите, и получите эти самые 50000. Парадокс получается. Впрочем, они вам очень нужны. Или не очень. Или не нужны. Или нужны, но не они.

6) Умирающий мальчик — Награда: 10000. Маленький ребенок в Торинко нагло и безрассудно строит из себя больного. Смертельно больного. Мол, ему не хочется больше отдыхать вместе со своими родителями! Идите в магазин подарков Терми и покупайте меч Алис. Кстати, Чаз вполне может им воспользоваться при надобности. Затем возвращайтесь к ребенку-симулянту, и пусть Чаз покажет ему некоторые движения из своего богатого боевого опыта. Как вполне нормальный пацан, тот сразу же забудет про свою ипохондрию. В итоге, вполне заслуженная награда. Потратить 500, заработать 10000 — это как раз то, что называется бизнесом.

7) Человек с завихрениями — Награда — 0, как это ни жалко. Один лунатик упустил своих птиц, и теперь он хочет, чтобы вы истребили их. Они беспощадно уничтожают зерновые запасы Торинко, и скоро может наступить продовольственный кризис. Идите к пещере к западу от Торинко, и найдете запутавшуюся в сетях гигантскую птицу. Она даст вам более 8000 экспы! Впрочем, тут же появится этот псих и начнет умолять вас оставить бедную птаху в живых. Вам он ничего не даст, но зато экспы навалом.



Макро А:

Чаз — Самая сильная версия Tsu

Рун — Самое сильное заклинание (не Efess)

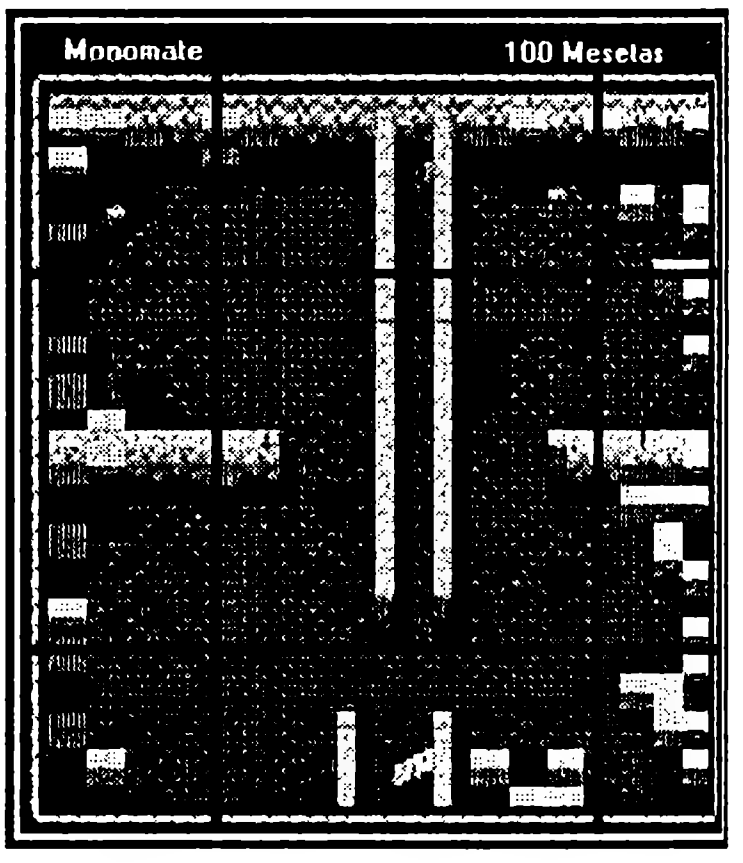
Рика — DblSlash

Уорен — Attack BurstRoc, если она у вас есть

Раджа — Miracle

Кира - Flaeli/Attack

Стратегия, как вы видите, та же, что и в Разломе Страха. Этот парень не такой уж и сильный, так что сделайте это перед основными событиями в Дезолисе. Только помните: бить надо в самое основание и заставьте его просить пощады.



8) Серебряный Солдат — Награда аж целых 80000. Просто великолепно! Вы получите лучшие скилы для Уорена, Posibolt с кучей прекрасных наваротов, а заодно и 80000 месет. Сначала вы узнаете, что компьютер, который вы встретили, был создан Семенем. Помните ту чудовищную машину в начале игры? Кстати, он сильно повредил свои электронные мозги. Он собирается отключить все системы Мотавиана, которые не находятся под его управлением. Против вас он пошлет легких роботов, справиться с которыми не составит большого труда. Вырубите эту машину и затем поговорите со стариком, который и выдаст вам эту огромную сумму.

PHANTOM 2040

ФАНТОМ 2040

Viacom ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Великолепная по своему замыслу платформенная бродилка, сделанная по одноименному сериалу.

Давным-давно предок молодого человека по имени Кид (которому и суждено стать фантомом) получил в дар от африканского племени магический перстень, являющийся носителем таинственной силы, заложенной в образ Фантома, а вместе с ним и легенду, которая гласила, что однажды Фантом спасет мир. Перстень передавался из поколения в поколение многие сотни лет, пока не попал в руки отца Кида. Он жил в городе Метропии — центре Земли будущего, которая к этому времени полностью покрылась панцирем железа и электроники. Заправляла в Метропии некая Ребекка Максвелл, хотя у города и был свой мэр. Мало того, она мечтала подчинить своей воле всех людей планеты посредством своей компании «Максвелл Инкорпорейтед», выпускавшей биороботов. Стремясь к этому, она пыталась уговорить мэра города построить Кибервилль — город киборгов на территории Метропии. Несмотря на отказ, она с упорством двигалась к своей цели, придумав коварный план подчинения себе людей города с помощью специальных программ, встроенных в компьютерные игры. Они воздействовали на подсознание людей и заставляли их выходить из-под контроля разума. Ребекка же предложила мэру для устранения беспорядков в помощь своих роботов, постепенно подчинивших город.

Отец Кида попытался с этим бороться, и ему даже удалось уничтожить мужа Ребекки, но вдруг бесследно пропал, оставив магический перстень своей сестре. На некоторое время Ребекка успокоилась, но потом, опираясь на своего помощника Графта, развернула фронт действий с новой силой. Тетя Кида поняла, что пришло время ее племяннику вступить в борьбу за мир на Земле.

Главное меню

При загрузке игры на экране появляется заставка с тремя загрузочными блоками:

Start game — ввод новой игры.

Options — установка параметров, включающая в себя:

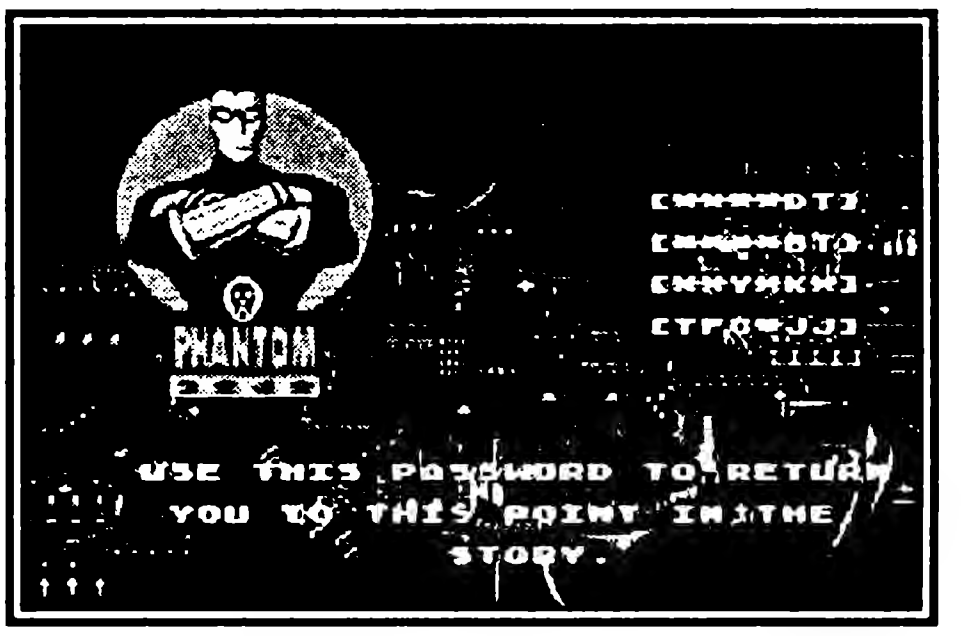
extra lives — количество жизней от 1 до 10;

music on/off — включение/выключение музыкального сопровождения;

shoreline complete/summarized — включение/выключение дополнительного текстового сопровождения.

Main menu — выход в основное меню.

Загрузочный блок «**password**» — запуск пароля.



Основные принципы прохождения

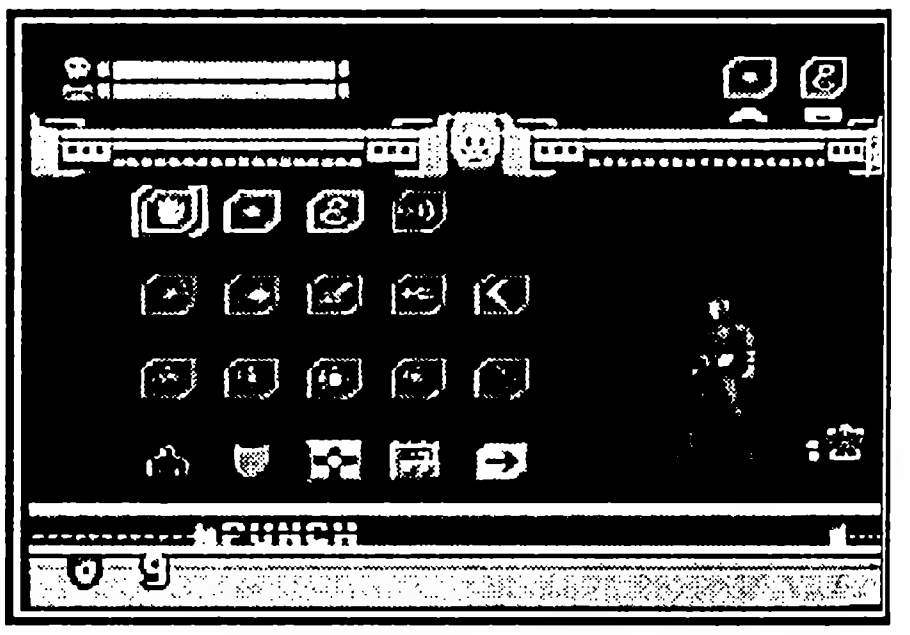
Игра состоит из семи больших самостоятельных уровней, причем при прохождении любого из уровней можно попасть в другой, например, чтобы набрать дополни-

тельных жизней. При прохождении какого-либо эпизода постарайтесь по возможности понять выдаваемый героями текст, а если это бесполезно, руководствуйтесь приведенными ниже указаниями. Если в экране **Options** вы поставили режим **Summarized**, то вся необходимая информация в кратчайшем изложении будет выдаваться в начале каждого уровня, в ином же случае вы сможете использовать даваемые вам друзьями советы и выслушивать врагов.

Чтобы начать игру, вам необходимо получить карту игры любым из двух способов: в эпизоде **Univercity** пойти направо и убить механическую муху, либо пойти налево по лестнице и найти врага — Графта.

Начинание игры с пароля также имеет свои особенности. Чтобы набрать код, вам нужно будет ввести четыре блока знаков, в состав которых входят следующие:

* — звездочка;
буквы английского алфавита (согласные);
цифры от 1 до 10;
? — вопросительный знак;
Next — следующий знак;
Back — вернуться к предыдущему знаку;
End — ввод пароля.



Меню экрана

Количество жизней — левый нижний угол.

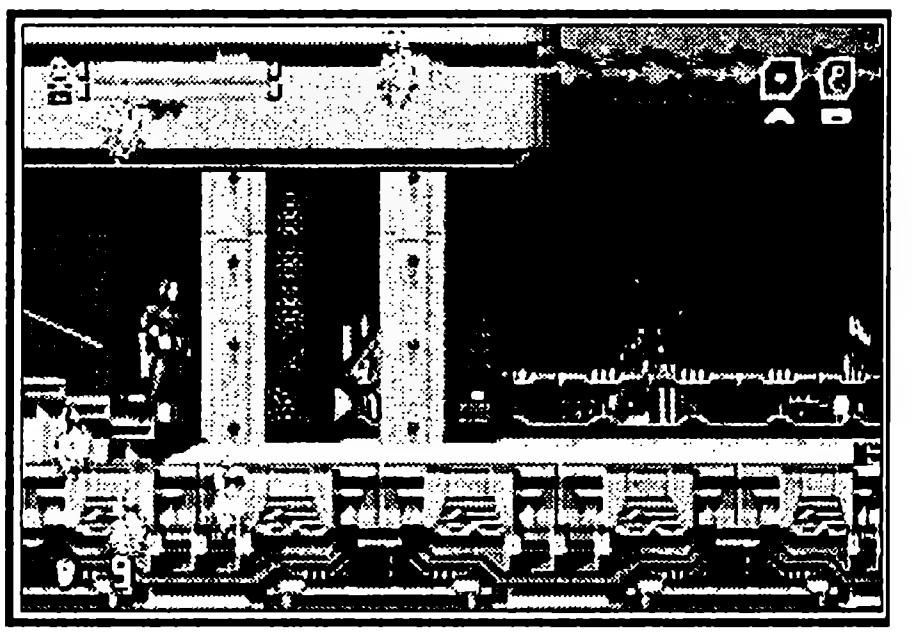
Количество оружия — левый верхний угол, нижняя строка.

Количество энергии — левый верхний угол, верхняя строка.

Функция кнопок A и B — верхний правый угол.

Управление

Кнопка A — оружие или веревка по выбору.
Кнопка B — оружие или веревка по выбору.
Кнопка C — прыжок.
Кнопка Z — веревка.



Возможности героя

Кроме вышеперечисленных приемов, Фантом обладает колоссальными возможностями в плане оружия и дополнительных приемов.

Из режима игры посредством кнопки **Start** осуществляется вход в меню состояния, где отображаются все возможности героя, его параметры, оружие и дополнительный инвентарь. Здесь же осуществляется установка кнопок управления. Для упрощения дальнейшего понимания предлагаю установить следующую последовательность кнопок:

Кнопка A — удары руками и ногами.
Кнопка B — оружие.

Тогда использование веревки будет производиться с кнопки Z, прыжки в любом положении остаются на кнопке C.

Состав оружия следующий:

Panch — удары руками и ногами

Energy Blast — энергетический бластер

Inductans Rope — веревка

Wave Attack — волновая атака ударов руками и ногами

Spread — оружие управляемой мощности

Devastator — «тройник» — пули разлетаются натрое

Homing Missile — самонаводящиеся ракеты

Breaker — разрывные пули замедленного действия

Boomerang — стрельба пулями с возвратно-вращательным направлением

Explosive — взрывчатка

Super Explosive — усиленная взрывчатка

Flash Pellets — патроны для тушения огня

Fire Retardant Pallets — патроны для тушения огня замедленного действия

Shadow Panther — тень пантеры

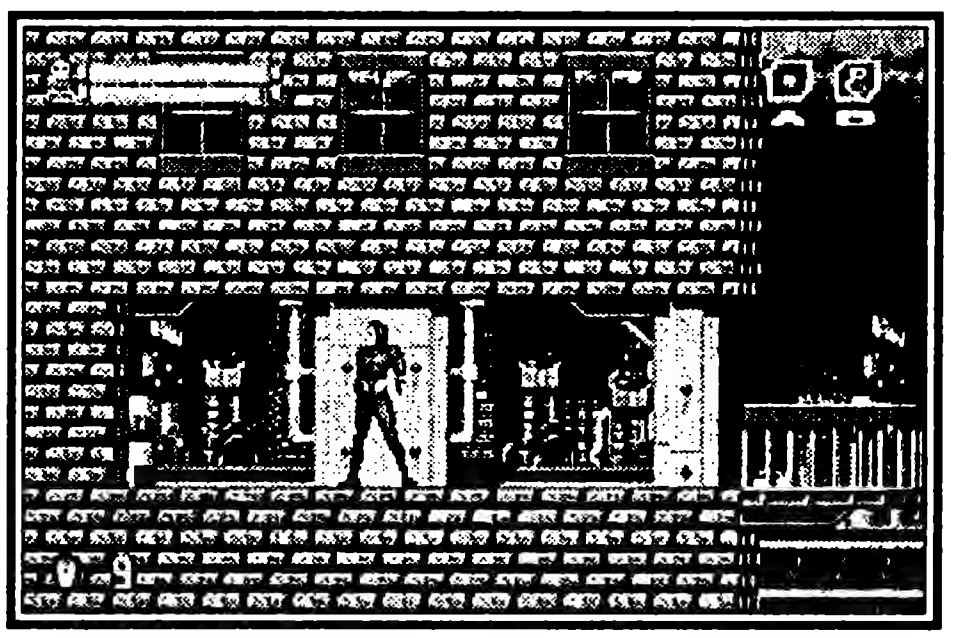
Invisibility — невидимость для врагов

Armor — неуязвимость

First Aid — аптечка первой помощи

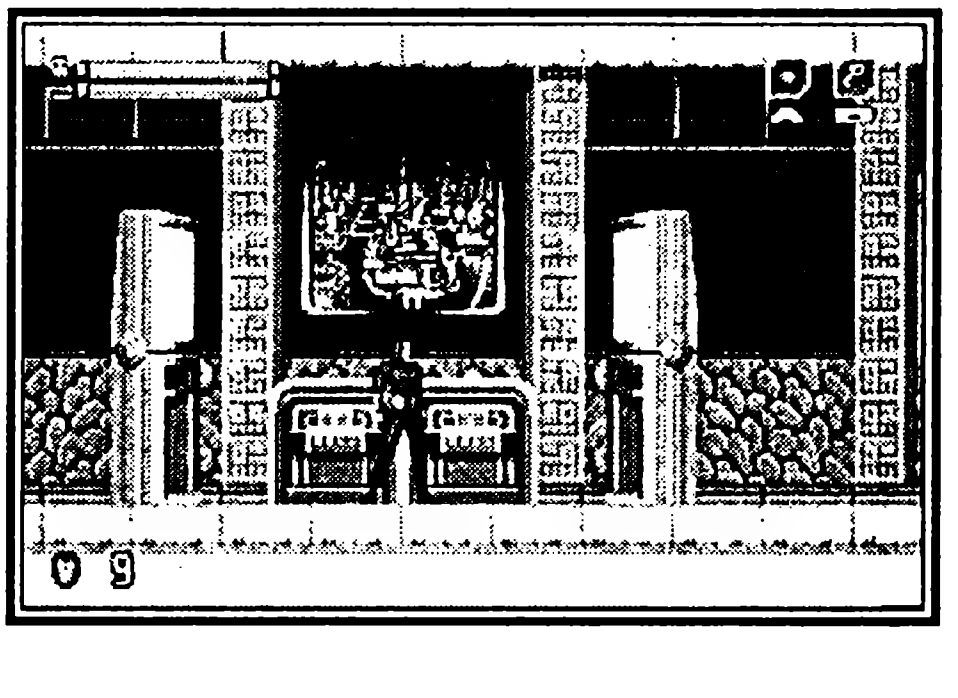
Energy Aid — добавление энергии оружия

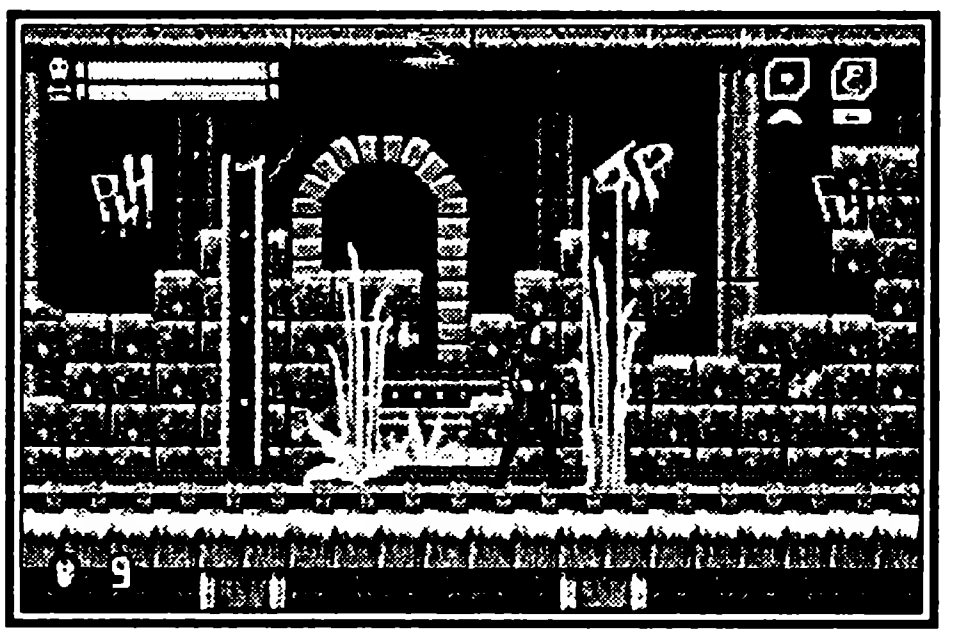
Show Weapons — демонстрация дополнительных средств



Установка оружия осуществляется с помощью нажатия нужной вам кнопки, жизней и оружия — любой из трех кнопок.

Помимо стандартного оружия, герой умело использует иные его виды. Кнопкой удара рукой осуществляются такие приемы:





↓/A — удар ногой сидя

↑/A — удар рукой вверх

C/→ +A — удар ногой в прыжке вперед

C/→ по диагонали + A — удар ногой в прыжке наискосок

Удар рукой ↑, либо → и удерживание кнопки вблизи врага — захват и бросок

Кнопка A в висе на стене — удар рукой вверх

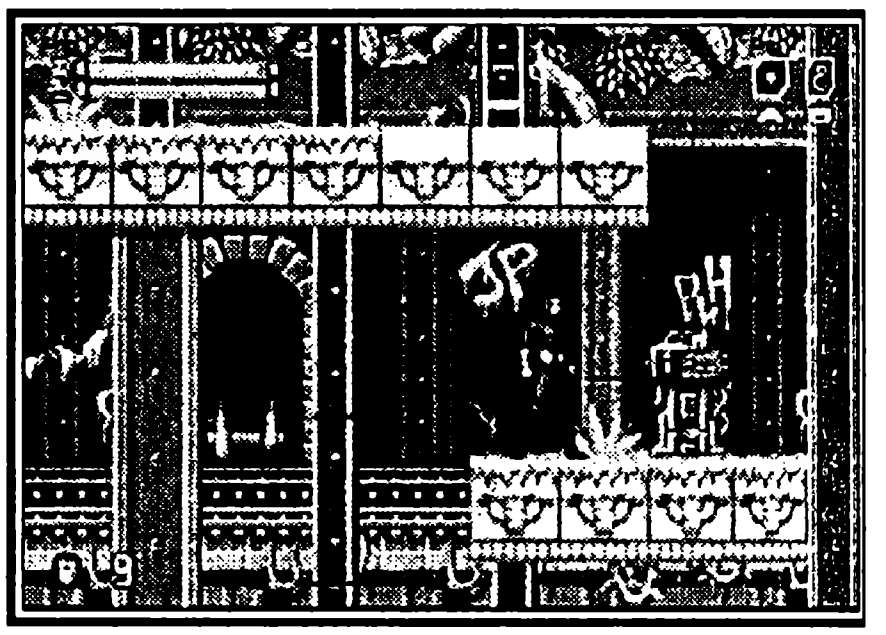
Кнопка A в висе на потолке — удар обоими ногами

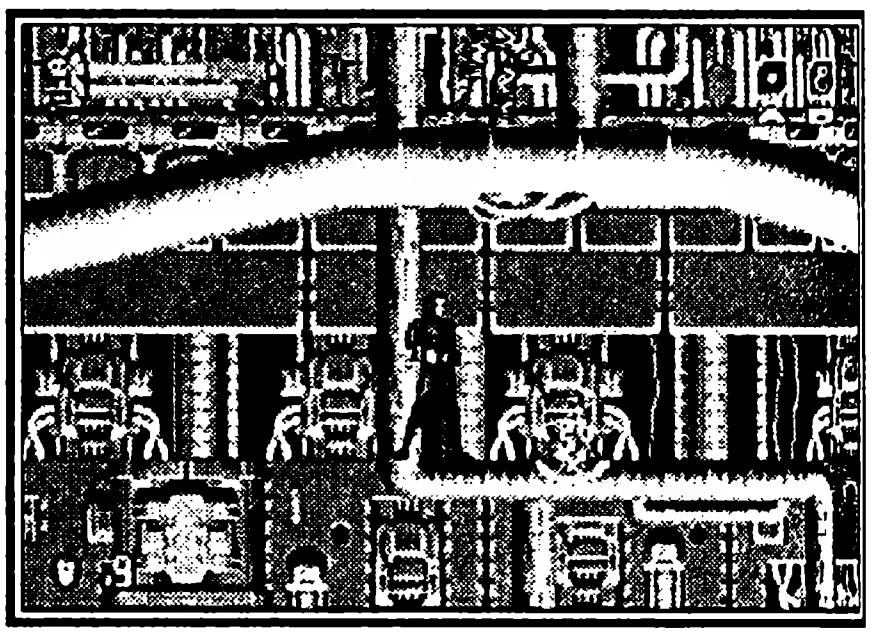
Движение в висе →/← — раскручивание для прыжка, иное

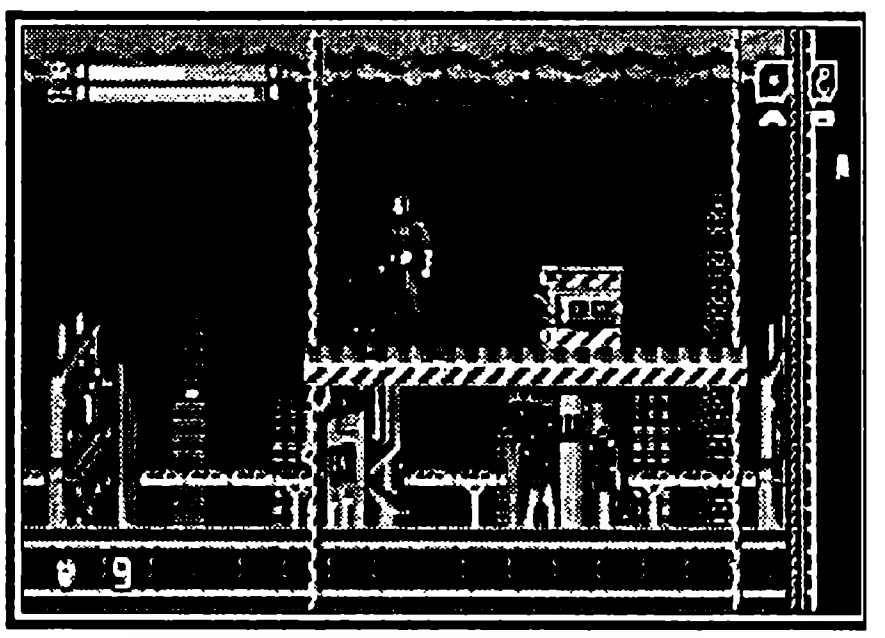
C/↓ — спрыгнуть с платформы, не доходя до края

C/↓ + A — удар ногой вниз

Два раза → — бег
Два раза →/удар рукой — скольжение с ударом
B/любое направление — стрельба в разные стороны
C/C — повторный прыжок
↓/↑ в висе на стене — ходьба по стене







Прохождение

Как уже говорилось выше, игра состоит из семи этапов, причем есть реальные возможности выхода во время игры из одного и загрузка в другой. Эту возможность можно использовать для того, чтобы набрать дополнительные жизни, аптечки и оружие. Более того, после прохождения каждого уровня количество призов в этих уровнях восполняется, и можно брать их снова! Для этого более всего советую побывать в эпизодах **Lair** и **Ruins** — можно набрать до 20 жизней и по10 аптечек и восполнителей оружия. Но не все призы можно взять легко — за некоторыми придется искать пульты открытия дверей, возможность пробить стены и потолки, заходить в секретные комнаты. Призы, которые вы берете, дают вам:

черéп с надписью «**spirit**» — увеличение энергии вдвое;

звезда с пистолетом и надписью «**energy**» — увеличение энергии оружия;

серый значок со знаком «**1up**» — жизнь;

со знаком «**E**» — увеличение шкалы здоровья или оружия;

с изображением веревки — удлинение броска веревки;

белый квадрат с крестом — аптечка первой помощи;

электронный дисплей с тремя разноцветными точками — возможность добавления количества оружия;

иные значки — пластиковые карточки для прохождения дверей, оружие и возможности.

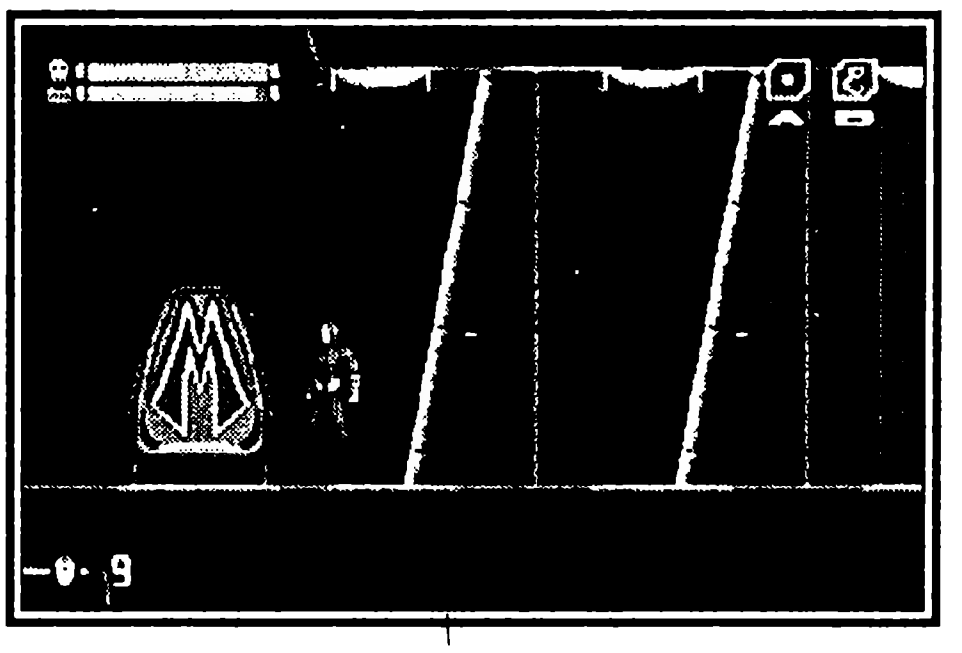
На протяжении всей игры герою нужно собрать пластиковые карты для открытия дверей и прохождения в следующие уровни. Оружие и жизни восполняйте только при их почти полном отсутствии, чтобы извлечь как можно больше выгоды из этого.

В каждом уровне, помимо главных боссов, есть и куча промежуточных — биороботы, люди и машины.

Радует то, что после своей смерти Фантом не начинает сначала проходить эпизод или убивать босса, а продолжает начатое. Надо сказать, это весьма облегчает игру.

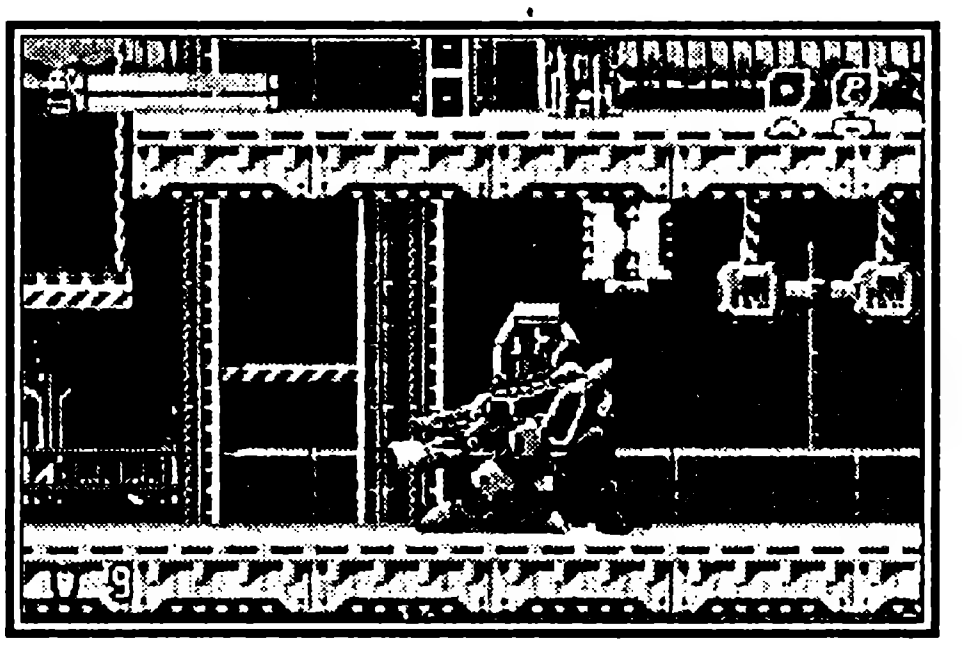
Уровень 1: On the road to extinction

(На дороге к разрушению)



На начальном этапе возможна загрузка лишь в эпизод **University**, по прохождению которого откроется доступ к другим. Прохождение его осуществляется двумя вариантами: поход направо после запуска приведет к поединку с механической мухой, управляемой биороботами. После ее уничтожения (стреляйте в голову) необходимо вернуться к месту начала игры и спуститься в люк с помощью кнопок ↓/C — перед вами карта города с доступом к эпизодам **Lair, Warehouse, Maximum Building, City Streets, Industrial Area.** Но попасть в некоторые из них можно только после прохождения других.

Эпизод, с которого нужно начинать игру, — **Warehouse**. Попав в него, пройдите через левую верхнюю дверь и найдите киборга Графта — он превратится в гигантского робота. Чтобы его убить, нужно последовательно разрушить руки, потом ноги и потом уже голову. После этого нужно идти направо до тех пор, пока не попадете на борт летящего космического корабля. На корабле вам предстоит уничтожить до его приземления нескольких биороботов, и вы окажетесь в эпизоде **Industrial Area**. Для его прохождения пройдите сразу во вторую комнату, возьмите приз, удлиняющий веревку, и вернитесь в первую комнату. Там с помощью веревки заберитесь в самый верхний угол помещения (для этого нужно подняться на втором лифте, но не на первом). Верный признак того, что вы на правильном пути – роботы, летающие на скутерах. Следующий эпизод — путешествие по летящим над городом машинам. Ничего сложного здесь нет, нужно только идти вперед. Заканчивается он битвой с боссом. Убить его без особых потерь можно, если все время сидеть, чтобы он не накинул на вас сетку, и стрелять, лучше оружием **Breaker** (да и вообще со всеми боссами — оно самое сильное).

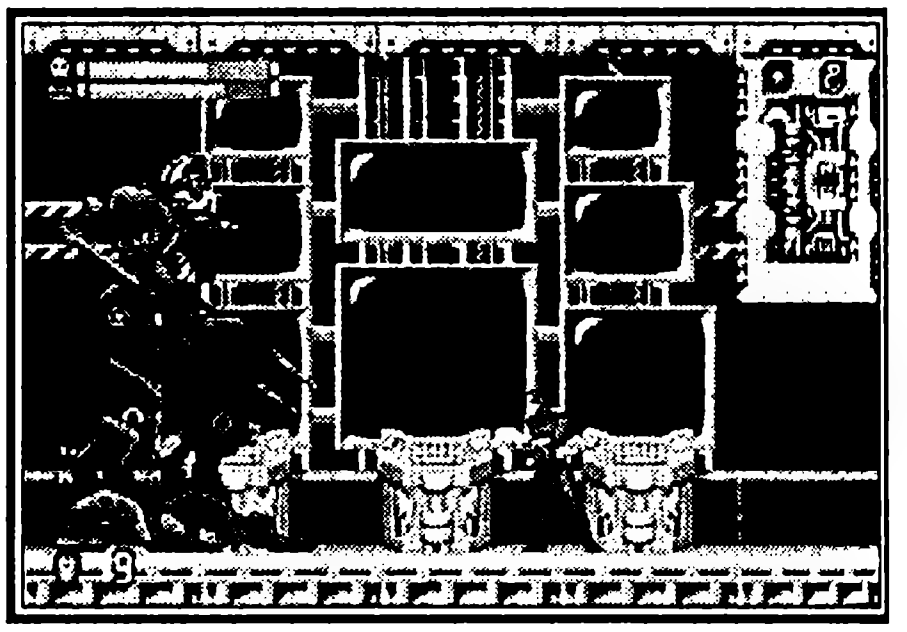


Уровень 2

Взгляните на карту: появилось два новых эпизода, **Ship Factory** и **Biot Factory**, а **City Streets** превратился в **Ruins**. Не теряя времени, загружайтесь в эпизод **Ruins**, идите направо до конца третьей комнаты (если захотите, здесь можно собрать много жизней). В конце третьего эпизода поднимитесь наверх и пробейте полуразрушенный пол под собой. Спустившись вниз, вы перекроете кран канализации и затем спусти-

тесь через отверстие вниз. Пройдя его с помощью комбинации кнопок C/C (иначе вас убьет клокочущая внизу жидкость), вы заберете значок «невидимость» и выйдете на карту. Смело заходите в закрытый до того эпизод **Maximum Building** и устанавливайте в меню оружия **Invisibility**. После прохождения уровня вам предстоит драться с боссом-роботом.

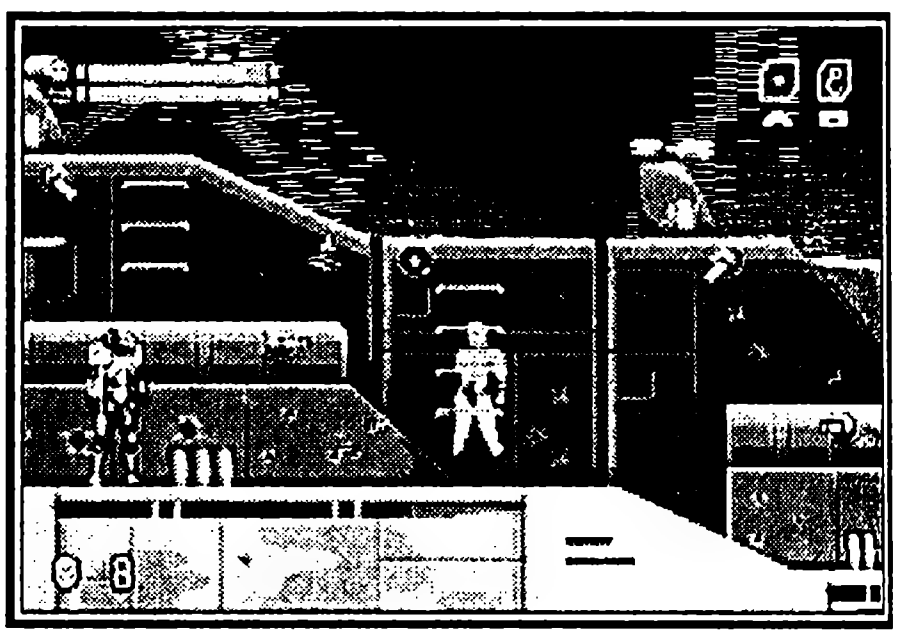
Уровень 3: Eco system overload (перегрузка экосистемы)



Эпизод этого уровня — **Lair**, состоящий из трех комнат, в которых нужно найти и уничтожить трех механических пауков, шефа охраны Ребекки Графта и огромного робота.

Первых двух пауков вы найдете в комнате слева от выключенного пульта, и после того, как убьете их, откроете путь в третью комнату, до того закрытую, где и будет третий паук. После его уничтожения отправляйтесь назад, в комнату с пультом и идите в правую комнату — там встретите врага. Чтобы убить его, выберите разрывные пули и сядьте в левом углу максимально ближе к нему, когда он там окажется. После его смерти внизу найдете робота. В бою с ним сначала отстрелите ему ноги, а потом уже доберетесь до головы.

Уровень 4

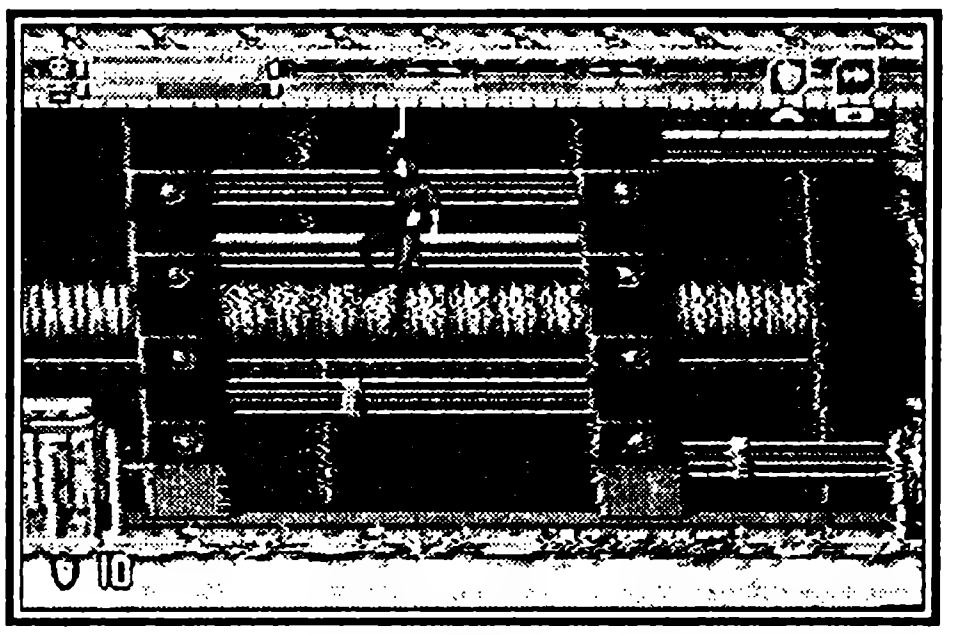


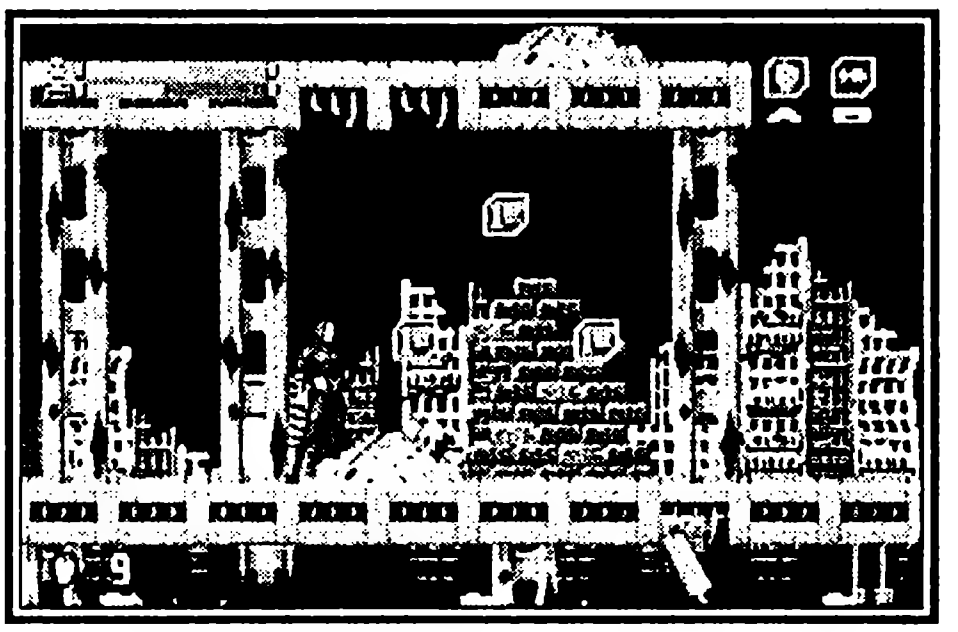
Для его прохождения необходимо снова попасть в эпизод **Maximum Building** и найти ключ к двери в **Biot Factory**. Загрузив с карты эпизод, идите вперед, наверх и опять вперед. Далее уже представляю вам свободу действий в поисках ключа. Скажу лишь, что верный признак его близости — ездящая по потолку пушка.

В **Biot Factory** после открытия двери идите налево и ищите пульт открытия двери №1 — это будет первая драка с огромным пауком-роботом, соответственно, пульт №2 – также драка, и тоже с роботом-пауком. Убив второго паука, спускайтесь вниз до тех пор, пока не увидите клокочущую массу и робота, стоящего в ней. Запрыгните в него и перейдите жижу — вас не тронет ни она, ни надоедливые летающие роботы. Далее, открывая двери, дойдете до третьего робота-паука. Убив его, выходите в комнату, где стояла ракета — это последний этап этого уровня. Когда ракета взлетит, вам нужно будет разрушить на ней все боеголовки и ядерные заряды в виде шаров над боеголовками. Чтобы не тратить на это много времени, с начала этапа спуститесь вдоль ракеты на одну ступень, разрушьте там все, а потом поднимайтесь вверх и то же самое сделайте с остальными зарядами.

Уровень 5: Political environment (Встреча политиков)

Вы, наверное, видели в клоаке в конце эпизода Riuns закрытую дверь? Так вот, теперь у вас есть от нее ключ и вам необходимо посетить это место. Но бойтесь шевелящейся массы, которая постоянно меняет свой уровень. Дабы не попасть к праотцам, пользуйтесь комбинацией клавиш C/C и не останавливайтесь долго на одном месте. Для прохождения канализации вам нужно последовательно открывать заглушки, чтобы уровень отбросов падал. По прохождению вы встретитесь с боссом — человеко-роботом. Выполнив эту миссию, загружайтесь во вновь появившийся уровень — **Wildlife Museum**. Пройдя его, попадете в эпизоды «летящие машины», а потом — «реактор космического корабля». В жерле реактора основную опасность представляет излучение, которое появляется через определенные промежутки времени. Кстати, оно убивает не только Фантома, но и его врагов. Чтобы оно вам не повредило, приседайте в ямы с периодичностью через одну. Разрушив реактор, пройдете внутрь космического корабля, где убьете капитана, а потом чудовищного био-монстра.





Уровень 6

На этом этапе вам нужно осилить вновь появившийся уровень — **Space Port**. Прохождение его осуществляется с помощью открытия дверей и люков. Первый босс этого уровня (кстати, и второй) — Ребекка. Она летает под потолком на замысловатой машине и не очень-то спешит спуститься так, чтобы ее можно было достать. Для того, чтобы она спустилась, нужно некоторое время стоять на одном месте в каком-либо из углов комнаты.

Уровень 7: Maximum overdrive (Перегрузка «Максимум Inc.»)

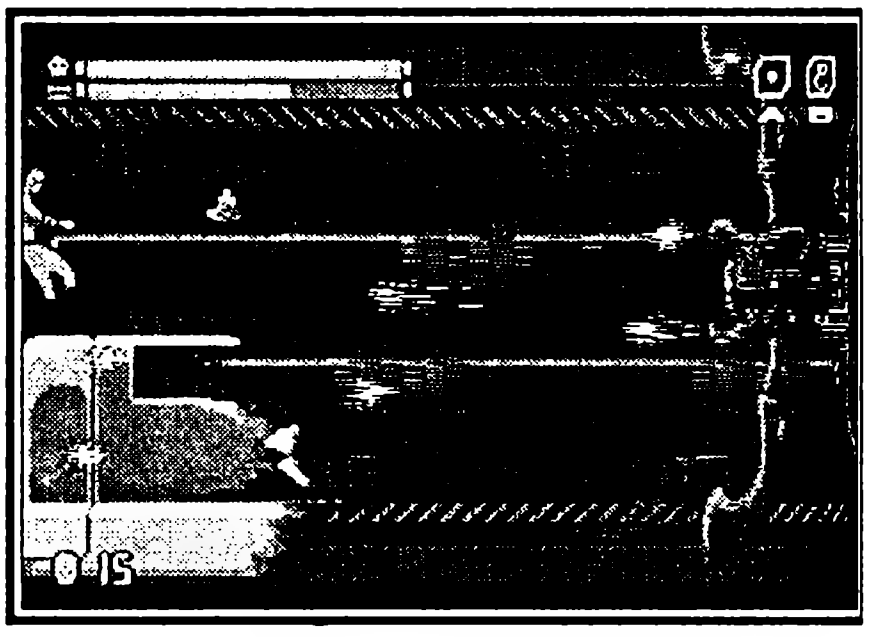
Этап под завязку напичкан боссами. Фактически вам не придется ломать голову, куда пойти, как это было раньше, убивать множество мелких врагов. Но, с другой стороны, не представится уже и возможности набрать жизни, оружие или энергию. Значит, придется быть предельно осторожным.

Первый эпизод — «прогулка» по обшивке космического корабля, в конце которого вас ждет труднейший, на мой взгляд, босс игры — красный робот-паук. Поражать его, как и предыдущих боссов-пауков, нужно в голову в тот момент, когда раскроются

клешни. Чтобы не сильно мучаться и не доставали мелкие летающие враги, пользуйтесь самонаводящимися ракетами. Это долго, но более безопасно, чем другие варианты.

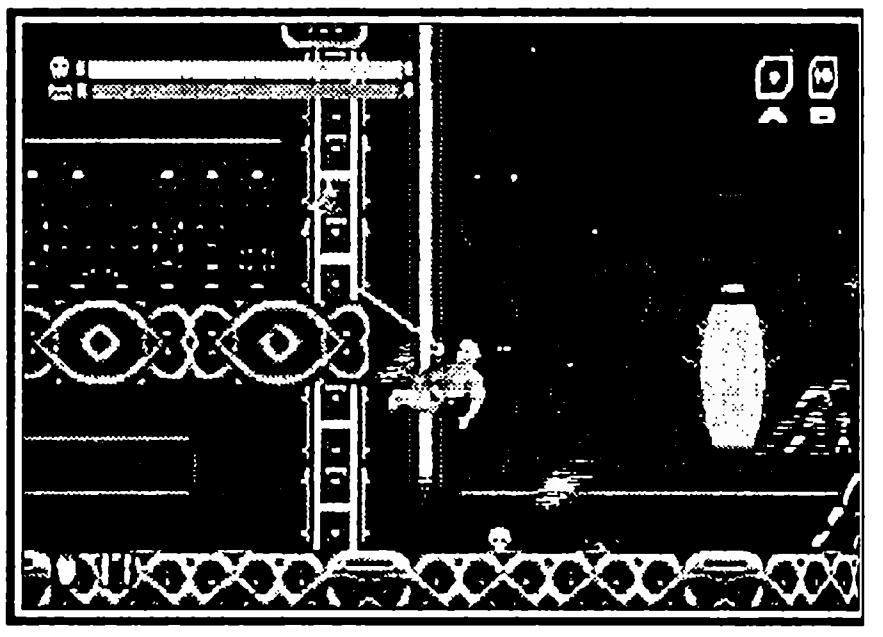
Эпизод второй — битва с уже знакомым по первому уровню гигантским роботом на ногах, управляемым Графтом. Сначала уничтожьте его руки, затем ноги и голову.

Эпизод третий — битва с также знакомым вам роботом с летающей головой. Ему сначала нужно отстрелить ноги, а потом разрушить пушку в летающей голове.



Последний босс — триады — девушки, метающие огонь, особой опасности не представляют.

Игра пройдена.



Напоследок несколько полезных советов по ее прохождению:

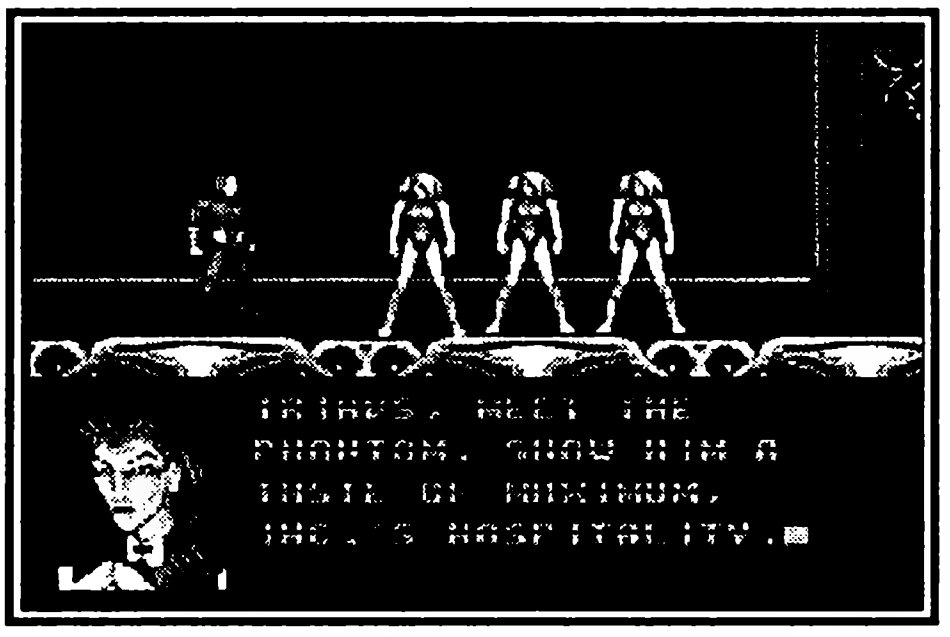
✔ после прохождения каждого уровня загружайтесь в эпизоды **Ruins** и **Warehouse Ruins** — наберете дополнительные жизни;

✔ не брезгуйте бить кажущиеся слабыми потолки и стены — за ними могут быть призы;

✔ установите кнопки джойстика так, чтобы можно было использовать удары руками и оружие;

✔ постарайтесь не убивать людей, если это возможно — фактической пользы это не принесет;

✔ внимательно читайте промежуточные титры, если не поняли описание.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

ЗАПАДНЯ: ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАЙЯ

Activision ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Увлекательная игра-ходилка с великолепной графикой о приключениях мальчика Хари, который отправляется на поиски своего отца, похищенного злым духом Закеулой. Дорога будет трудной и опасной, но увлекательной. Джунгли, водопады, храмы, таинственные подземелья — все будет встречаться на его пути. На всем пути Харри должны собирать драгоценные вещи.

Управление

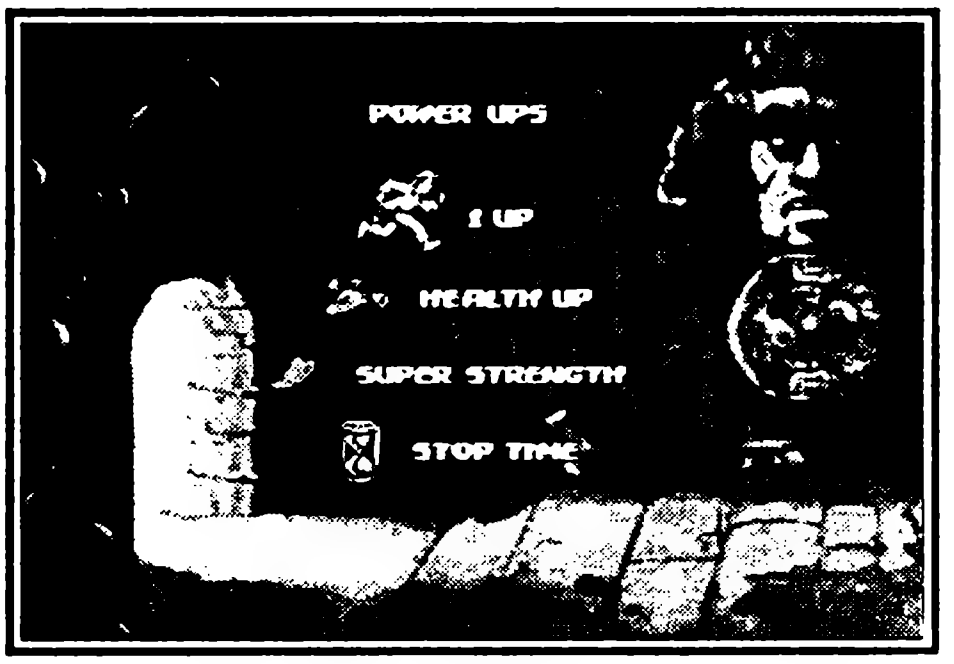
A — применить оружие.
B — прыжок.
C — удар хлыстом.
Если вы нажмете кнопку A и подержите 3 секунды, сработает скорострельное оружие.

Виды оружия

Камень — появится у вас на пути, если вы возьмете мешочек.
Бумеранг — взрывающийся камень — появится у вас, если вы возьмете камень, мигающий красным светом.
Смена оружия: легко нажмите кнопку старт.

Предметы, которые необходимо собирать во время игры

Песочные часы — ваши враги застынут на 10 секунд.
Перец — придаст прыгучесть.
Сердце — пополняет энергией.
Золотой мальчик — дает вам дополнительную жизнь.
Блестящее сердце — восстанавливает всю потерянную энергию.



Для прохождения игры вашему герою дается четыре жизни (их количество можно увидеть в правом углу экрана), 20 камней, 1 бумеранг, 1 взрывающийся камень. Удары хлыстом бесконечны.

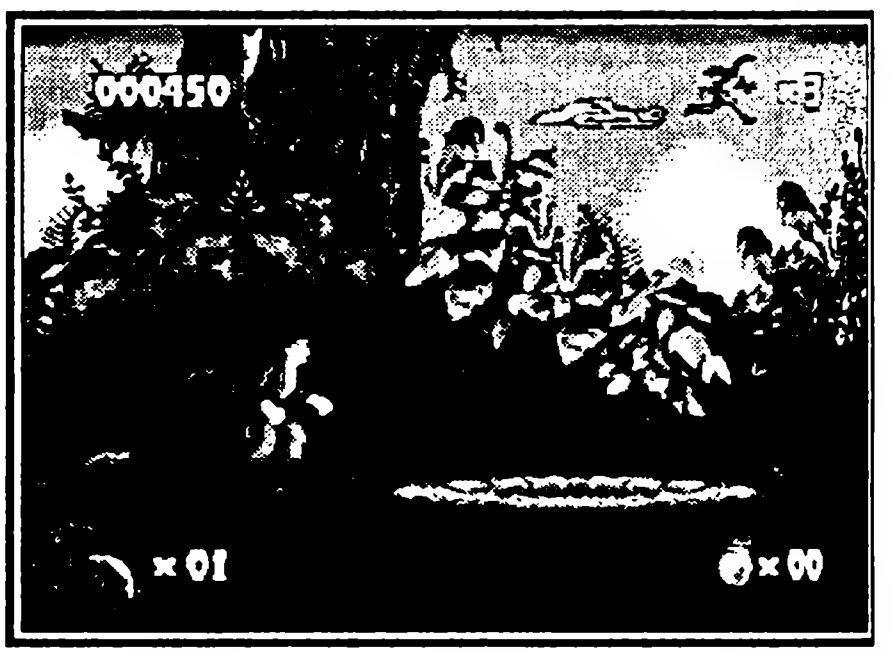
Прохождение

Этап 1 — Джунгли

Вам придется пробираться через дикие заросли, лазать по лианам, драться с обезья-

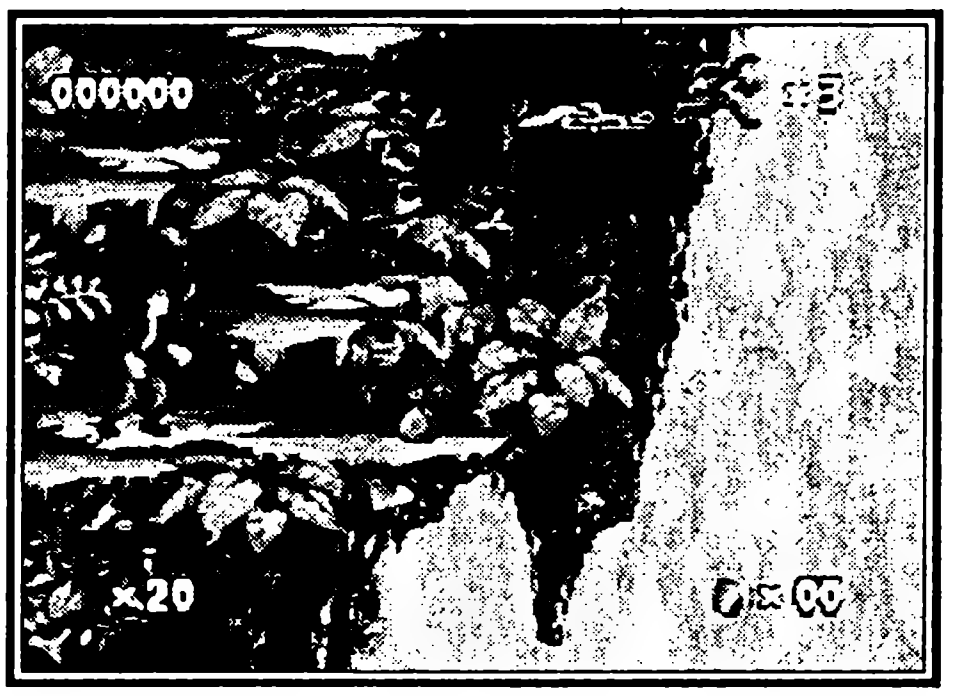
нами и леопардом. В начале этапа идите вперед, когда увидите вверху мешочек — подпрыгните и нажмите кнопку С, мешочек упадет, и вы получите 10 камней. Впереди перед вами болото. Оно то уменьшается, то увеличивается, как только болото станет маленьким — бегите через него. Будьте осторожны: вас подстерегает дикий кабан. Убить его можно, бросив три камня. Если вам это не удалось — перепрыгните его и отойдите на безопасное расстояние. Пройдите вперед и возьмите сердце. В шалаше слева находится блестящее сердце. Выйдите из шалаша и прыгайте по веткам в левую сторону. На вас нападут злые обезьяны. Их можно убить ударом кнута. Не забудьте взять сердце вверху. Теперь двигайтесь вправо, прыгните на лиану, по ней вы заберетесь наверх. На всем пути вам будут встречаться столбики-указатели, если к ним подойти — они укажут вам путь. Увидев раскачивающуюся лиану, прыгайте на нее, спускайтесь по ней вниз, возьмите две монеты.

Выбраться наверх можно по этой же лиане. Как только окажетесь на ветке, прыгайте на лиану с левой стороны. Взбирайтесь наверх. И снова прыгайте на лиану, двигаясь влево. Спрыгнув с ветки, увидите столбик-указатель. Двигайтесь влево и опять прыгайте на лиану, ищите мешочек. Попасть наверх вы сможете, прыгнув на паутину, которая вас подбросит. Зацепившись за край красной лианы, нажмите ↑ и кнопку В. Она вас подбросит к следующей красной лиане. Повторите прыжок. Когда окажетесь на ветке, возьмите мешочек и сердце. Спуститесь к первой лиане и повторите свое восхождение, нажимая курсор вправо. Опасайтесь ядовитого цветка, висящего вверху, который стреляет иглами. Уничтожьте его тремя ударами кнута. Как только вы это сделали, прыгайте на раскачивающуюся лиану справа. Действуйте осторожно — внизу шипы. На ветке справа находится столбик-указатель. Попасть на следующую лиану вам поможет упругая паутина. Взбирайтесь наверх. Увидев Дупло, войдите в него.



Скатившись вниз, прыгайте на паутину, которая подбросит вас к красной лиане. Она Доставит вас к сухим веткам. Будьте осторожны. Они легко обламываются. Передвигаться по ним следует очень быстро. Если не успеете подняться или промедлите — окажетесь

внизу и придется снова взбираться наверх. Взобравшись по веткам, залезайте в дупло с правой стороны. По нему вы скатитесь в жилище ЗЛОГО ДУХА этого этапа, который принял облик леопарда. Внизу вы увидите знак 100 процентов — это уровень жизненной энергии ЗЛОГО ДУХА.



Этап 2 — Водопад

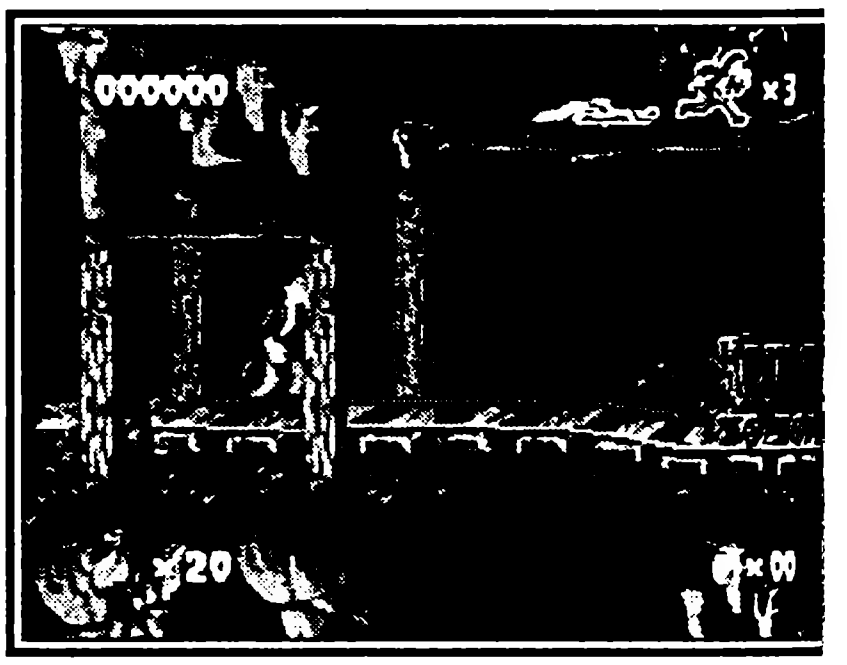
Из джунглей вы попадете в мир водопадов. Увлекательный этап среди низвергающейся воды и скользких каменных уступов. Вначале прыгайте вверх по выступам, как только окажетесь на большом камне — прыгайте вправо. Для того, чтобы получить дополнительную жизнь, спуститесь вниз. Золотой мальчик находится справа. Спускайтесь вниз по лиане и прыгайте вправо. По красным лианам подымайтесь наверх, возьмите серебряный слиток и спускайтесь по лиане вниз. Увидев столбик-указатель, двигайтесь вправо. Со второго выступа прыгните вверх и ухватитесь за горизонтальную лиану, по ней переберитесь на следующий выступ. Подпрыгните влево наискось к столбику-указателю. Зацепитесь за красную лиану над вашей головой, она вас подбросит к следующему выступу. Впереди вас ждут обваливающиеся выступы, по ним взбирайтесь очень быстро. Как только вам это удалось, двигайтесь вправо. Обнаружив столбик-указатель, идите влево до упора, затем, прыгнув на лиану, ползи вверх. Двигайтесь вправо к выступам. Остерегайтесь первого выступа. Как только окажетесь наверху — прыгайте на красную лиану, она подбросит вас на выступ, где находится сердце. Возьмите его и спрыгните вниз на выступ. Зацепитесь за красную лиану, которая подбросит вас на следующий выступ. Двигайтесь по мосту вправо. Перейдя мост, войдите в ущелье. Так вы попадете на следующий этап.

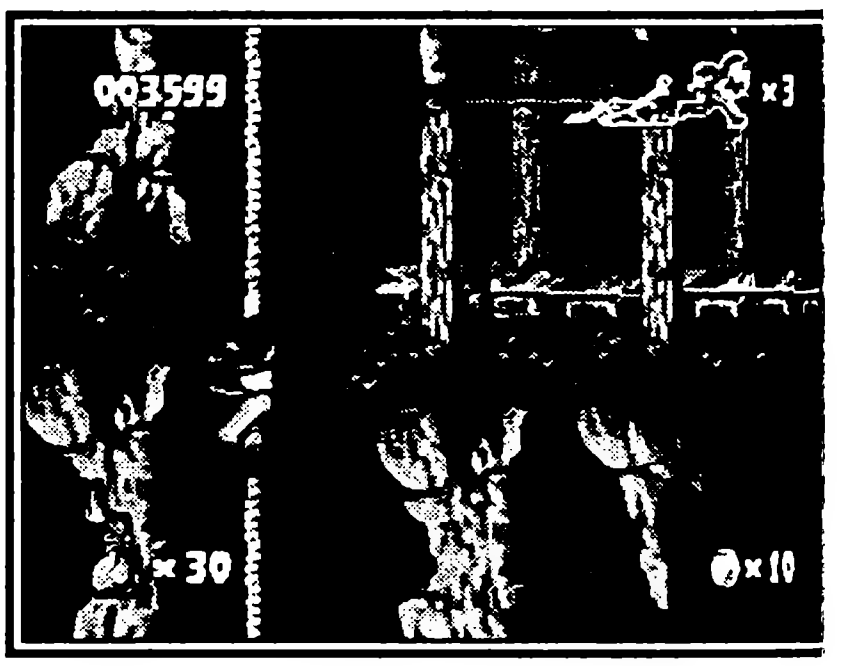
Этап 3 — Заброшенная шахта

Заброшенная шахта полна тайн и загадок. Кругом потайные ходы и лабиринты. Опасности подстерегают вас на каждом шагу. Двигайтесь влево до каната, по которому спускайтесь вниз. Спрыгнув на пружинящую паутину, зацепитесь за веревку и прыгните вправо. Будьте осторожны. Впереди вас поджидают летучие мыши. Уничтожить их можно ударами кнута. Идите все время вправо до упора. Нажмите кольцо и сердце. Ступайте обратно. По веревке поднимитесь вверх и идите вправо. Увидев вагонетку, толкайте ее до обрыва, залезайте на нее и прыгните на веревку, а с нее на другой конец обрыва. Идите вправо до бочки с порохом. Отойдя на безопасное расстояние, взорвите ее, кинув камень. Тем самым вы освободили проход в комнату. В ней вы увидите квад-

ратики с буквами A, B, C. Как только квадратики начнут мигать, продублируйте и нажатием аналогичных кнопок на своем джойстике в строгой последовательност Если вы справились с заданием, то получите слиток и дополнительную жизнь.

Выйдя из комнаты, ползите вверх по веревке, спрыгнув с нее, возьмите песочные часы. Затем идите влево, запрыгните на веревку — и тут же спрыгните с нее, двигаясь влево. Возьмите монетку, идите вправо и перейдите на рельсовый путь. По веревке поднимитесь наверх, возьмите сердце. Теперь двигайтесь влево. Подойдя к обрыву, прыгните с него влево к столбику- указателю. Идите в том же направлении. Перед вами появится дверь, затянутая паутиной. Уничтожьте ее ударами кнута. Войдя в комнату, пройдите до края обрыва и перепрыгните через него. Возьмите сердце. Пройдя немного, обнаружите тупик. Нажмите ↓ и B. Ползите вперед. В комнате возьмите кольцо, камень и сердце, вернитесь к обрыву и по веревке ползите вверх. Двигайтесь влево. Увидев вагонетку, прыгайте в нее и передвигайтесь в левую сторону. Берегитесь нападения летучих мышей. Их можно уничтожить любым видом оружия. Проехав немного на вагонетке, вы ударитесь в стенку. Двигайтесь вправо и по свисающей веревке поднимитесь наверх. Перед вами — несколько веревок. Крысы попробуют помешать вам взобраться по ним. Уничтожьте их взрывающимися камнями. По веревкам перебирайтесь вправо, вы обнаружите золотого мальчика. Взяв его, двигайтесь обратно и все время двигайтесь влево. Дойдя до рычага, нажмите на курсоре ↑. Двигаясь вправо, прыгните на рельсы. Берегитесь едущих на вас вагонеток. Перепрыгивайте двигающиеся вагонетки, передвигайтесь влево до места, откуда они выезжают, до уступа. Запрыгнув на него, пройдите в левую сторону — вы попадете на следующий этап.

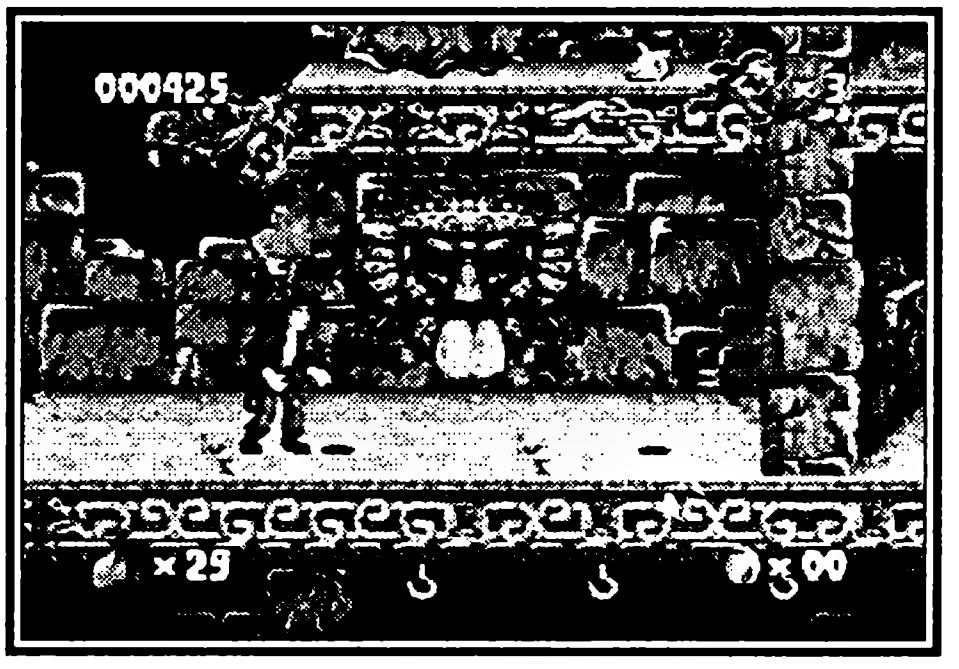




Этап 4 — Древний замок

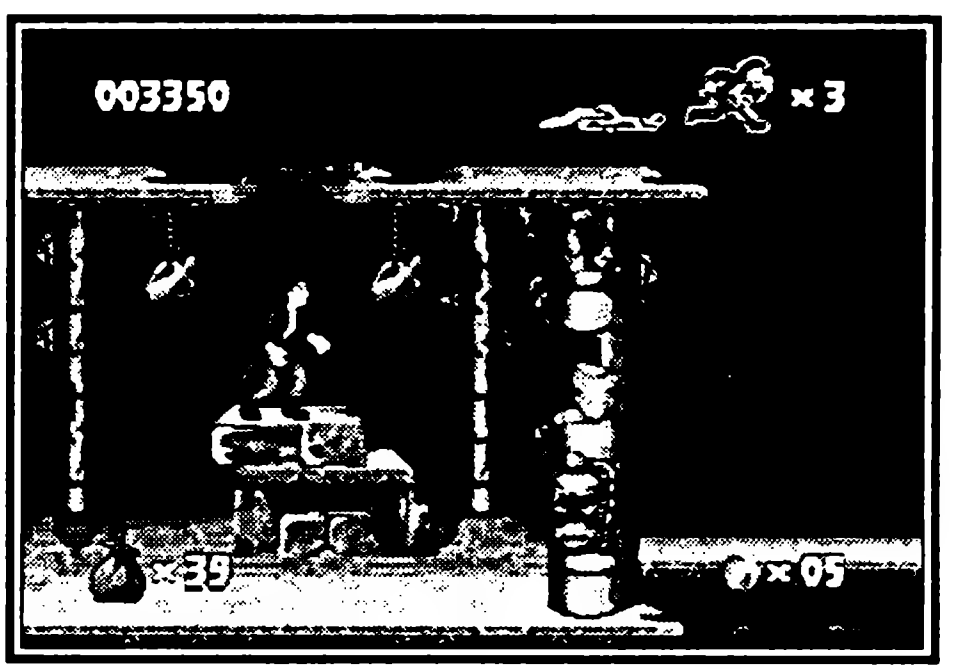
Пройдя заброшенную шахту, вы попадете в древний замок. Здесь каждый камен дышит тайной. Вас поджидают ядовитые змеи, скелеты, а в конце этапа — ЗЛОЙ ДУ в обличии двух пантер. Ступайте вправо, и как только увидите, что каменный идо

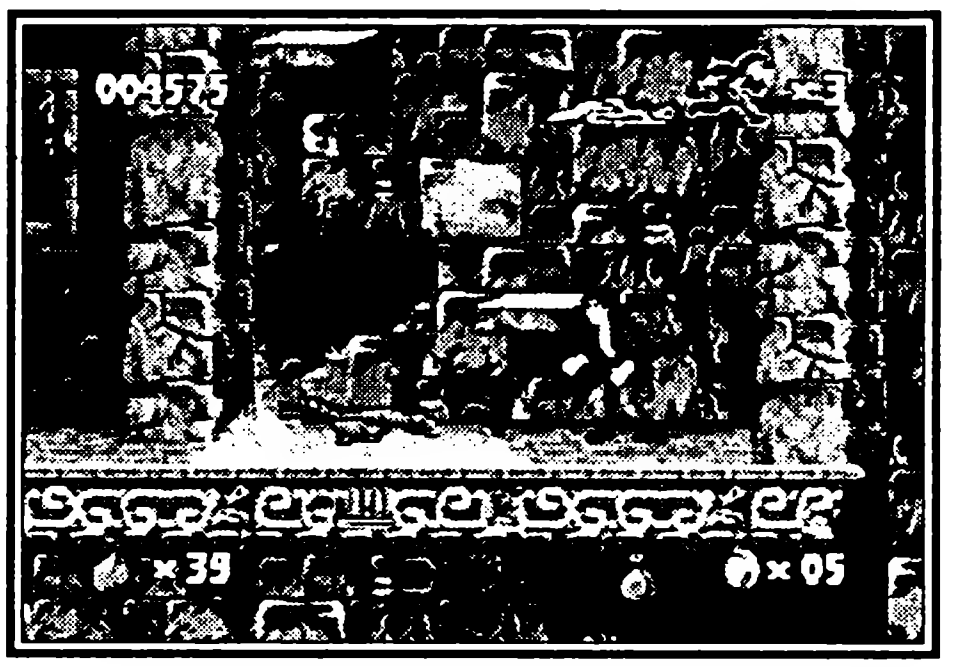
высунул язык, сразу же прыгайте на него. Прыгая с одного языка на другой, перемещайтесь все время вправо. Увидев плиту слева от себя, прыгайте на нее. Запрыгнув на верхние плиты, убейте змею и мумию. Если вам это удалось — возьмите мешочек.



Двигайтесь вправо и прыгните на камень, а затем на плиту и на длинную доску. Перед вами появится скелет. Чтобы его убить, киньте в него камень, он рассыплется, кости исчезнут, а череп останется. Если его вовремя не уничтожить, скелет появится снова. Разбейте череп камнем из сидячего положения.

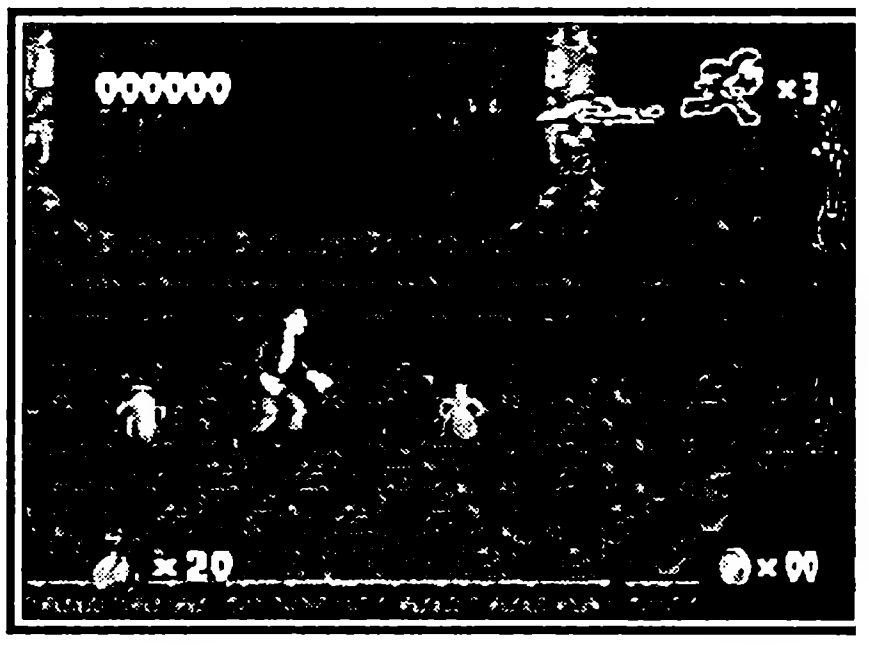
Двигайтесь влево до того места, где висит глиняный кувшин. Для того, чтобы разбить кувшин, подпрыгните и ударьте кнутом. Если кувшин разобьете — получите сердце. После того, как получите сердце, идите вправо, а затем прыгайте вверх и спускайтесь вниз, двигаясь вправо. Перед вами будут спускающиеся и поднимающиеся плиты. Прыгайте по ним осторожно, не задерживаясь на плите. Лезьте по веревке вверх и как только увидите скелет — убейте его, затем войдите в дверь. Но будьте осторожны — впереди мумия. Зацепившись кнутом за крюки, двигайтесь влево и прыгайте вниз. Убейте змею и перепрыгните яму. Увидев веревки, прыгайте на них и лезьте вверх до потолка. Двигайтесь вправо, затем спускайтесь вниз и вправо. Нажмите на ↓ и B. После этого вам придется ползти вправо. Как только преодолеете этот участок, встаньте и идите в том же направлении, затем спускайтесь вниз. Аккуратно прыгайте по выступающим плитам. Оказавшись на последней плите, запрыгните на язык каменного идола. Как только окажетесь на языке третьего идола, прыгайте на лиану и спускайтесь по ней. Возьмите часы и двигайтесь вправо, а затем влево и прыгайте вниз. Подойдите к стене слева от вас и ударьте кнутом по двери. Как только она откроется, зайдите в нее и идите по коридору. Убив скелета, продолжайте идти вправо. Прыгнув на язык идола, перебирайтесь по лианам наверх. Убейте змею и залезайте по ней наверх, затем идите влево, вы окажетесь в логове ЗЛОГО ДУХА. Он принял облик двух пантер.





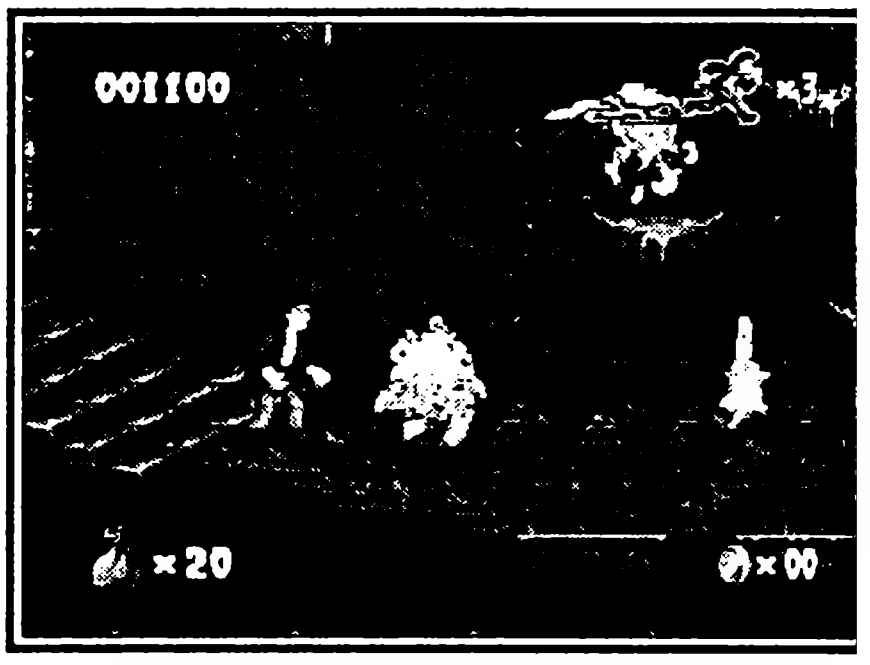
От вас потребуется особое умение для того, чтобы их уничтожить. Победить его можно, только применив взрывающиеся камни. Следите за его жизненной энергией, ко-

торая будет медленно убывать, по мере попадания в него камней. Во время битвы старайтесь перепрыгивать через леопардов. Как только их жизненная энергия кончится — они взорвутся, и ЗЛОЙ ДУХ исчезнет. Сверху появится веревка, по которой ползите вверх, а затем прыгайте влево и идите.



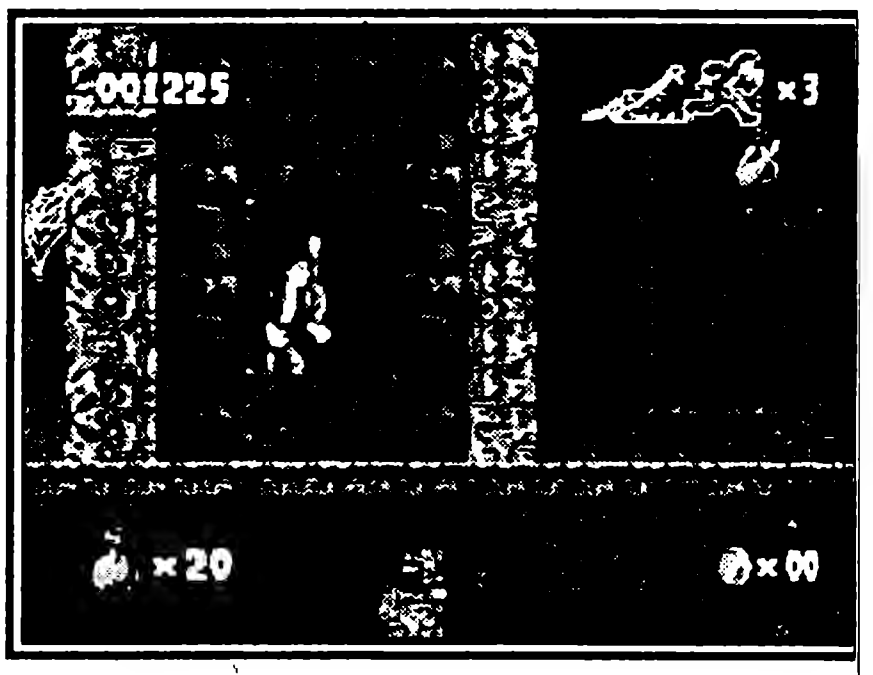
Этап 5 — Пирамида

Этот этап один из самых сложных. На пути вас будут подстерегать различные опасности в виде летучих мышей, пауков, крыс и метко стреляющих индейцев.



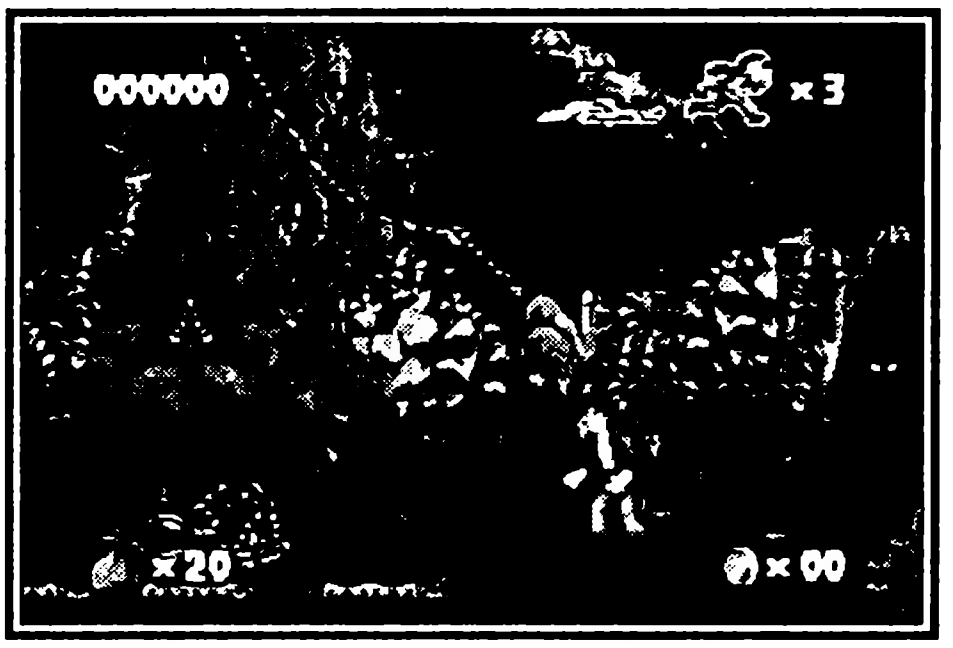
Как только спуститесь с лестницы, возьмите мешок и идите вперед. Перед вами появятся два кувшина. Разбейте ближайший, там окажется сердце. Во втором кувшине находится крыса, а за кувшином прячется индеец, которого лучше уничтожить бумерангом. Двигайтесь вправо, остерегаясь вспыхивающих огней. Вблизи они обожгут вас столбом огня. Прыгайте вверх по выступам и не забудьте забрать бумеранг. Будьте осторожны — последний выступ может обвалиться.

Обнаружив паутину, прыгайте на нее и нажмите ←. Двигаясь вправо, подойдите к рычагу и нажмите ↑. А теперь ступайте влево к яме. Прыгайте на паутину, и вы окажетесь возле двери. Войдите в нее и убейте индейца бумерангом. За ним обнаружите сердце, слиток серебра и кольцо. Теперь двигайтесь вправо и опять на паутину. Подпрыгнув вверх, идите вправо. Обнаруженные кувшины разбивайте кнутом. Подойдя к стене, нажмите ↑, и вы окажетесь в другой комнате. Остерегайтесь черной жидкости. Двигайтесь вправо. Подойдя к плитам, прыгайте по ним влево. Увидев кувшин, разбейте его, и вы получите золотого мальчика. Лезьте по веревке вправо, увидев плиту, прыгайте на нее и нажмите ↑, вы окажетесь в другой комнате. Спускайтесь вниз по веревке. Как только вы долезете до столба, прыгайте влево. Найдите рычаг и опустите его вниз. Двигайтесь влево и возьмите слиток серебра, сердце и перстень. С правой стороны вам откроется дверь: войдите в нее и прыгайте на паутину, которая подбросит вас на большой выступ. Быстро прыгайте влево. Увидев паутину, бейте по ней кнутом, и вам откроется дверь. Войдя в нее, увидите 4 кувшина. Раз-



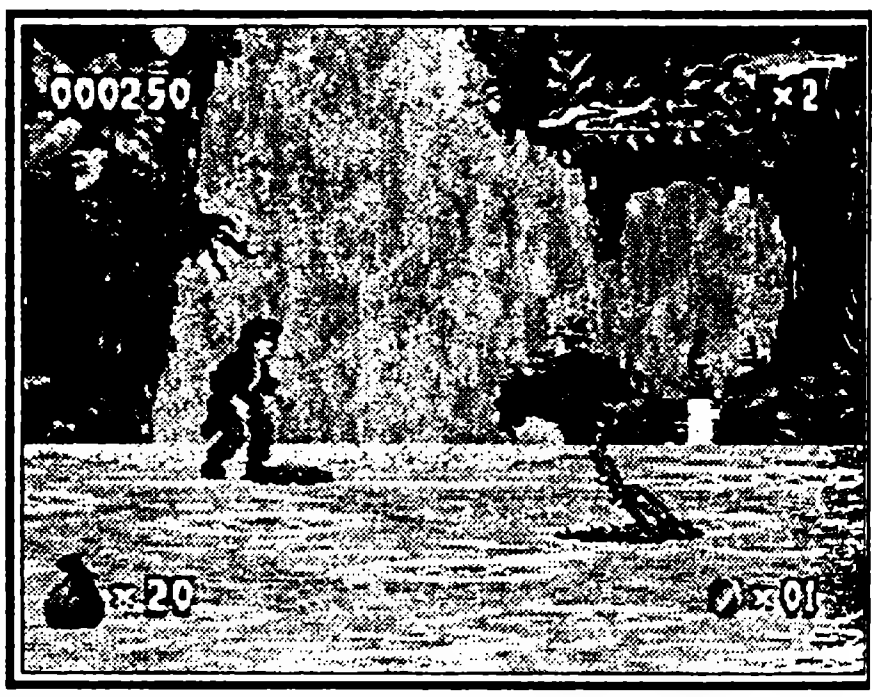
бейте только кувшин с левой стороны, стоящий внизу, в нем находится сердце. Выйдите из помещения и, зацепившись за веревку, лезьте вправо. Спрыгнув на выступ, войдите в Дверь. Слезать лучше по веревке: внизу опасная жидкость. Идите вправо и, прыгнув, по веревке лезьте вниз. Идите влево. Войдя в дверь, спускайтесь вниз и идите вправо. Как только вы упретесь в стену — попытайтесь пролезть под ней. Если это удалось — прыгайте на паутину и, выбравшись, идите вправо. Поднявшись по веревке, прыгайте на паутину. Она подбросит вас к веревке, с которой можно достать монету. Спрыгивайте на площадку справа от вас после исчезновения шипа. Прыгайте вниз и бегите вправо. Берегитесь рыцаря с копьем. Спускайтесь вниз через провал и прыгайте по выступам вниз. Увидев пещеру, зайдите в нее. Там вы увидите рычаг — нажмите на него и прыгните вправо — вы упадете в открывшийся проход. Внизу постарайтесь убить воина и, перепрыгнув через лаву, спускайтесь вниз через люк. Уничтожьте змею и идите влево к пещере. Зайдя в нее, вы увидите рычаг. Нажмите на него и прыгайте влево. Упав на выступ, спускайтесь вниз и нажмите рычаг. Войдите в дверь слева от тебя. Вы окажетесь в комнате с качающимся из стороны в сторону камнем. Как только камень покатится влево, встаньте на край ступеньки. Когда камень будет возвращаться, перепрыгните через него и бегите влево в пещеру.

Этап 6 — Дождливый лес



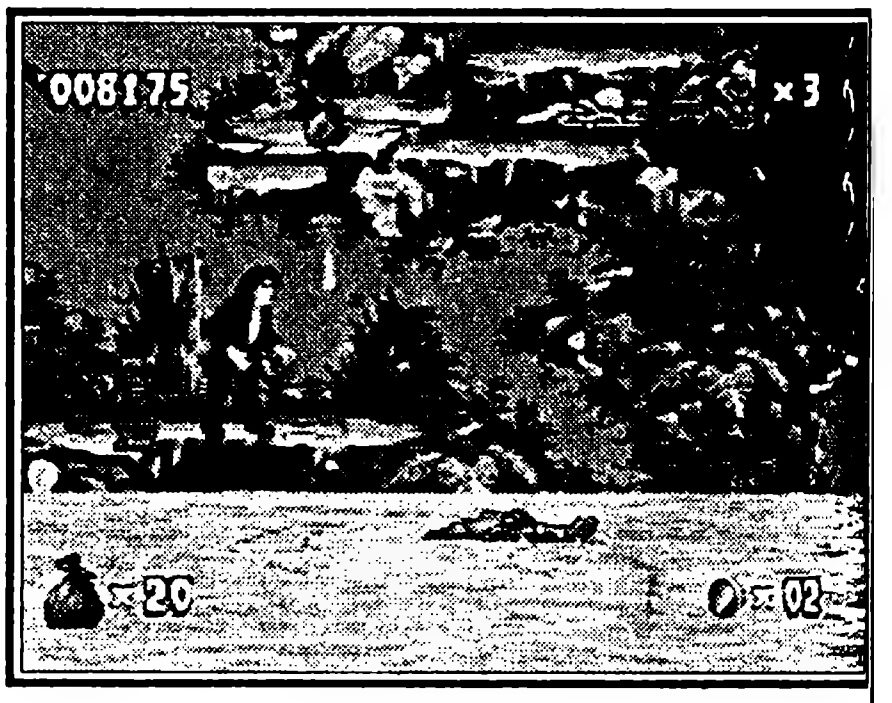
Этот этап не легче предыдущего. Он потребует от вас смекалки и хорошей реакции. Крысы, дикие кабаны, летучие мыши и змеи на каждом шагу. Прыгните на канат и осмотритесь. Недалеко от вас будет виден пень, под которым находится мощная пружина. Если вы прыгнете на него и нажмете ↓ — вас подбросит. Во время полета нажмите ←. Как только окажетесь на ветке, прыгайте вправо, и вы окажетесь на лиане. С лианы на лиану прыгайте в правую сторону, а затем вниз. На вас нападет кабан. Убив кабана, бегите вправо. Теперь предстоит расправиться со змеей. Как только она замрет — лезьте по ней вверх. Оказавшись наверху, идите влево. Перед вами будет паутина – прыгайте на нее, и окажетесь вверху. Сразитесь с напавшей на вас обезьяной. Затем бегите вправо до двух горящих глаз в темноте и спускайтесь на пень. Как только вы окажетесь наверху, ждите нападения кабанов. Идите вправо до лиан и прыгайте по ним вправо. Приземлившись, будьте осторожны — на вас нападут кабан и змея. После сражения лезьте по змее вверх. Идите вправо до ямы. Перепрыгнув через нее, сражайтесь с кабаном. И опять вправо до лианы, с нее на веревку и вверх. Оказавшись на краю ветки, убейте змею и лезьте по ней. С нее прыгайте на лиану, а с лианы прыгните вниз. Как только окажетесь внизу, 6 этап пройден.

Этап 7 — Водопад-2



Этот этап будет посложнее предыдущего. Главные ваши враги — крокодилы и ядовитые стрекозы. Будьте все время готовы к неожиданностям и быстрым решениям.

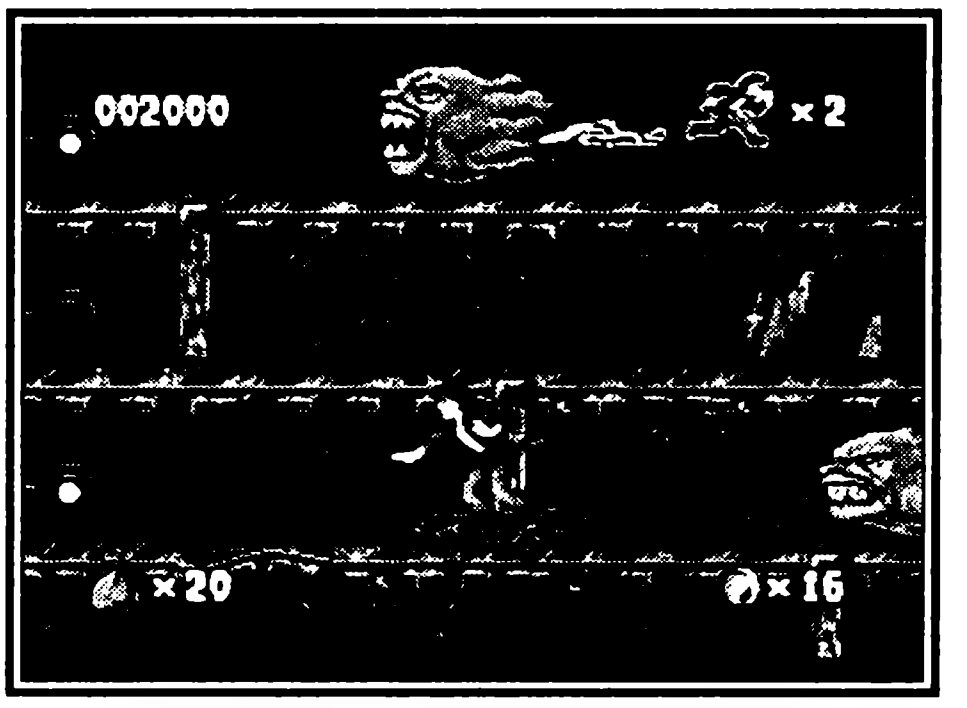
По лиане вы съезжаете на панцирь черепахи. С панциря прыгайте на скалистый выступ слева. С выступа прыгайте на канат, а с него на еще один панцирь черепахи. Не забудьте взять сердечко. Вернитесь. Прыгните на канат и поднимитесь по канату вверх. Как только вы окажетесь наверху, на вас нападут две стрекозы. Убейте их, разбегитесь и прыгните влево на куст. Возьмите часы. Вернитесь на выступ и по скалистым выступам поднимитесь наверх. Оказавшись наверху, прыгайте вправо. Увидев дерево, прыгайте на него и ищите золотого мальчика, который лежит справа от вас. Найдите слиток серебра. По веревке, которая находится справа от вас, поднимитесь вверх и прыгните на наклонную лиану и по ней спуститесь вниз. Как только вы окажетесь внизу и увидите голову крокодила, прыгните на нее, и она довезет вас до каната. Быстро взберитесь по нему и спрыгните на выступ, там обнаружите мешочек и сердечко. Поднимите эти предметы и прыгайте на тот же канат, а с него на выступ справа от вас. Обнаружив следующий канат, спуститесь к воде. Чтобы преодолеть водную преграду, по горизонтальной лиане переберитесь на правую сторону. Будьте осторожны, из воды постоянно выскакивают крокодилы с раскрытой пастью. Как только вам удалось перебраться — прыгайте на панцирь черепахи, а с него на выступ. Обнаружив красную лиану, зацепитесь за нее. Она вас вынесет наверх. Во время полета нажмите → и зацепитесь за наклонную лиану. Как только спуститесь по ней, запрыгните на ветку. Там вы обнаружите золотого-мальчика. Внизу, на выступе под вами, находятся две монетки. По выступам спуститесь к воде. Из воды будут торчать две головы крокодилов. Пасти у них то открываются, то закрываются. Как только пасть закроется, быстро прыгайте на голову. С головы прыгните на плавающего крокодила, на нем вы доберетесь до панциря черепахи, с него прыгните на выступ скалы.



Увидев панцири слева от себя, прыгайте по ним, пока не доберетесь до крокодила, который довезет вас до следующего панциря. По панцирям и крокодилам доберетесь до следующих выступов. По ним поднимитесь вверх и войдите в черную дверь.

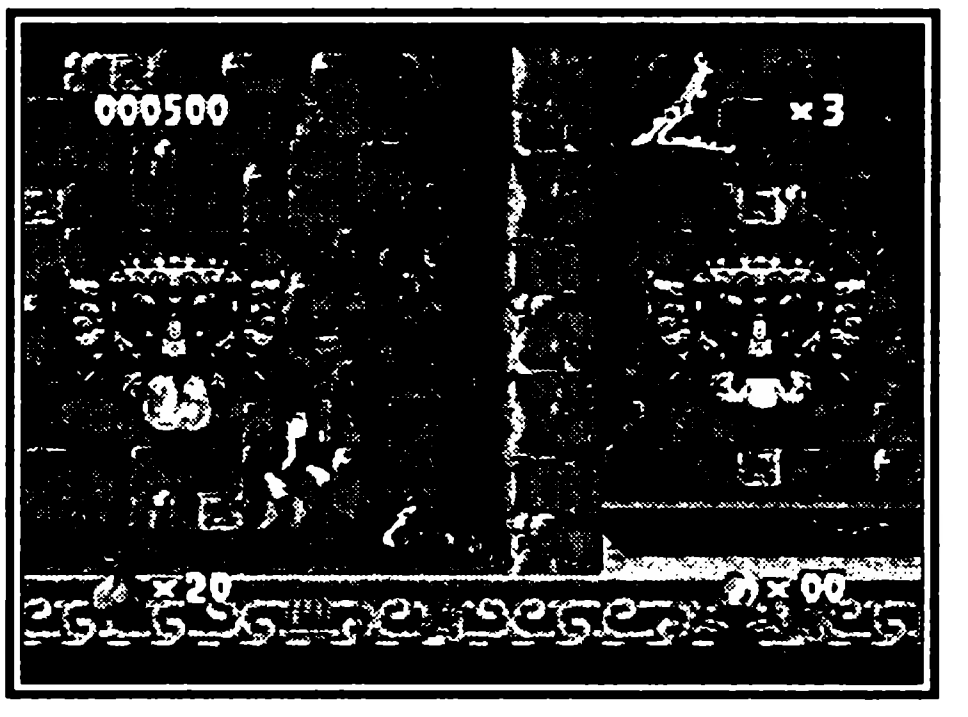
Этап 8 — Заброшенная шахта-2

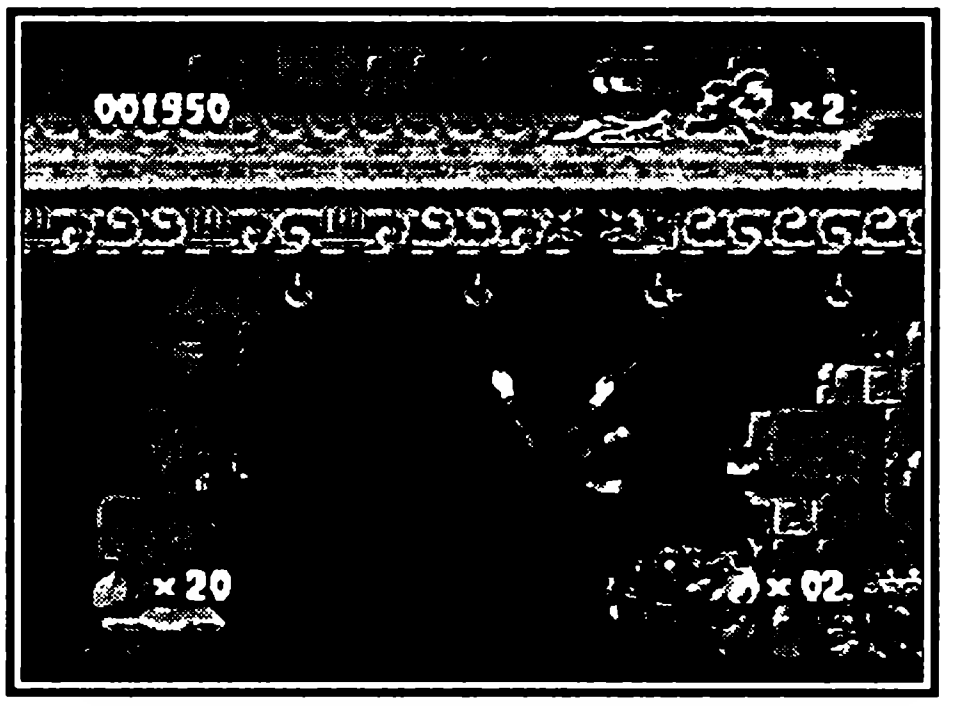
На этом этапе вам придется поездить на рельсах и заняться сбором монет. Как и в предыдущих этапах, для этого нужна быстрая реакция. Как только окажетесь на рельсах, двигайтесь только по тому пути, где горит зеленый свет. Как только на вашем пути загорится красный свет, быстро перемещайтесь на рельсовый путь, где горит зеленый свет.



Этап 9 — Обломки Триана

Этот этап похож на четвертый, но сложнее и длиннее. Пройдя его, вы получите большое удовольствие от игры. В начале этапа идите вправо до каменного идола и, как только он высунет язык, прыгайте на него. Увидев веревку, залезайте по ней наверх и идите вправо до обрыва. Спрыгните вниз и идите вправо. Но будьте осторожны — впереди сыпучие пески. Для того, чтобы их пройти, постоянно прыгайте через них. Дойдя до обрыва, прыгайте вниз и идите влево до следующего обрыва. Спрыгните с него и идите вправо, пока не увидите плиты. Прыгайте с плиты на плиту, с камня на камень. Увидев змею, убейте ее и прыгните на то место, где она находилась. Найдите веревку и спуститесь по ней вниз. Будьте осторожны — внизу шипы. Как только окажетесь внизу — ищите выходы. Если вы ударите по нему кнутом — откроется дверь напротив вас. Войдя в нее, вы увидите каменных идолов с высунутыми языками. Прыгайте по ним, собирайте монеты. Перебираясь по языкам вправо, вы увидите выступ, на котором находится дверь. Ваша задача – войти в нее. Будьте осторожны: за дверью расплавленная смола. Для того, чтобы ее преодолеть, прыгайте по поднимающимся и опускающимся плитам вправо. Найдите выступ, на котором находится еще одна дверь.

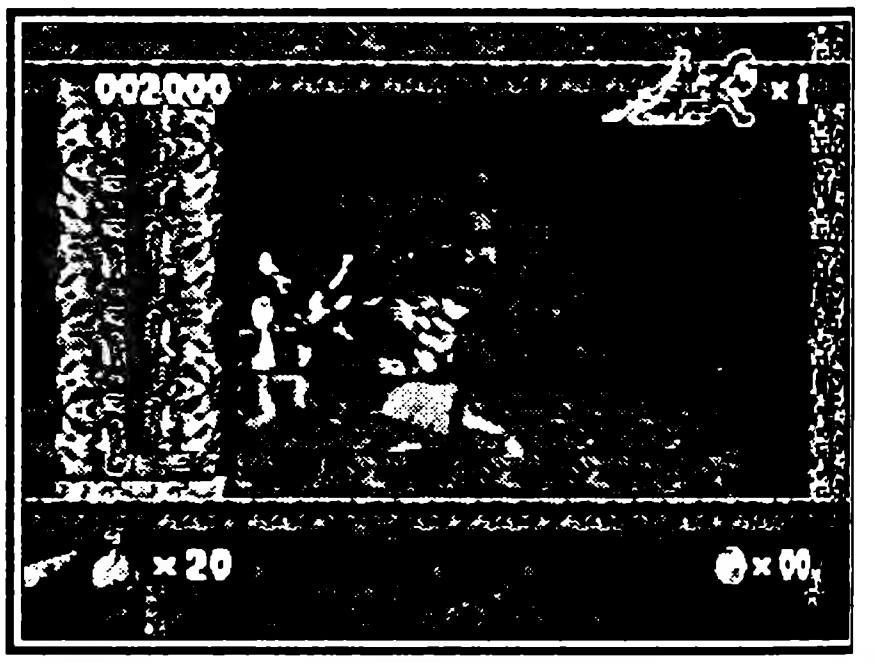




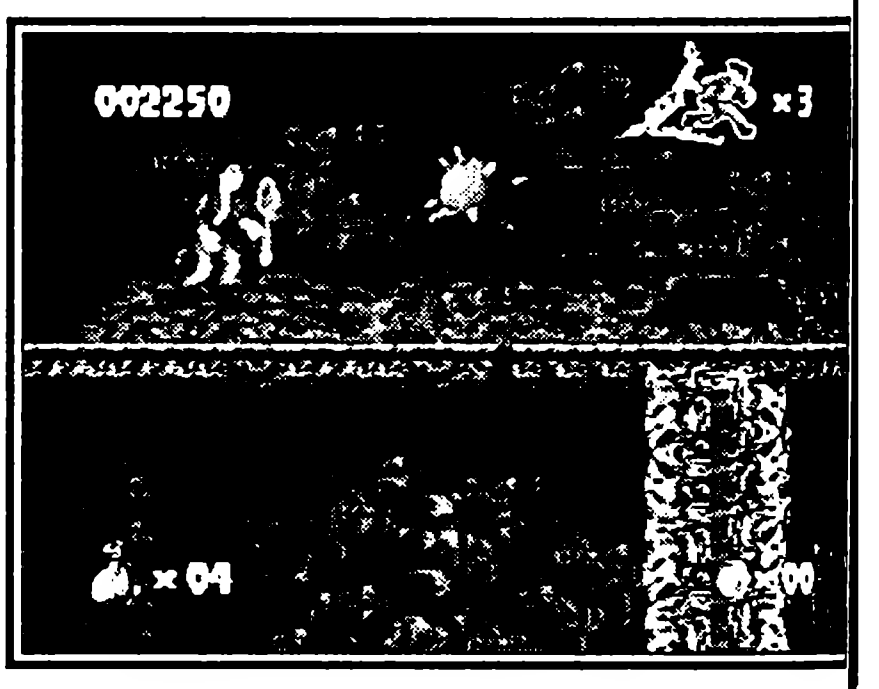
За ней находится золотой мальчик и сердце. Как только вы взяли эти предметы, выйдите из нее и идите вправо до обрыва. Прыгайте как можно дальше — внизу под вами шипы. Увидев перед собой кувшины, разбейте их, получите золотого мальчика и взрывающиеся камни.

Подойдя к обрыву, вы увидите плиты. Поднимитесь по ним вверх. Заберите сердце и прыгайте по лианам все выше и выше. Наверху вас ждет встреча со ЗЛЫМ ДУХОМ, который принимает облик то леопарда, то великана. Уничтожить его можно взрывающимися камнями. Как только его убьете, поднимайтесь по языкам каменных идолов вверх. Оказавшись наверху, идите вправо. Обнаружив дверь, войдите в нее. Так закончится 9 этап.

Этап 10



Последний этап. Вам придется нелегко. Но если пройдете его — одержите победу. Двигайтесь в правую сторону. Как только зайдете за стенку, нажмите кнопку B, и вы окажетесь наверху. Идите влево к рычагу и поверните его, нажав ↑. С правой стороны откроется дверь, за ней находится еще один рычаг. Поверните его и идите в открывшуюся дверь. Спуститесь вниз и идите вправо. Как только увидите люк, прыгайте в него. На полу обнаружите мешочек. Увидев следующий люк, прыгайте в него. Оказавшись внизу, идите вправо. Найдите рычаг и поверните его. Ступайте влево и ищите люк. Постарайтесь его обойти и идите в дверь, через которую окажетесь этажом ниже. Увидев ленту, прыгайте на нее. По свисающей веревке заберитесь наверх. Перед вами будет дверь — войдите в нее. По каменным выступам за Дверью прыгайте вправо, а затем влево. Найдите пещеру и войдите в нее. Будьте осторожны: в ней находится огромный камень, качающийся взад-вперед. Убегайте от него вправо. Оказавшись перед обрывом, перепрыгните через него по выступам и поднимитесь вверх. Наверху войдите в дверь. За дверью перед вами окажется расплавленная смола, по поверхности которой перемещаются плиты. Прыгайте по ним влево до выступа. С этого выступа прыгайте на следующий выступ вверх и влево. Будьте осторожны: на вас будут нападать летучие мыши. Их проще всего уничтожить кнутом. На большом выступе есть дверь. Войдите в нее.



Здесь вы будете сражаться с самим ЗЛЫМ ДУХОМ в образе великана. Он попытается убить вас, кидая камни. Как только он подпрыгнет, придется подпрыгнуть и вам, потому что при приземлении его, ваши силы будут убывать. При уничтожении ЗЛОГО ДУХА проявите все свои умения, и при последнем ударе он рассыплется на куски.

QUACK SHOT

УТЕНОК-СТРЕЛОК

Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

QUAKSHOT — очень красочная, захватывающая и веселая игра. Она повествует о приключениях небезызвестного Даффи Дака. В этой игре сия отважная утка отправилась на поиски сокровища, спрятанного правителем одного древнего утиного королевства.

А все началось с того, что как-то раз, роясь в ящиках дяди Скруджа (естественно, пока он спал), Дональд нашел старую книгу, которая называлась весьма интригующе: «Великое утиное сокровище короля Гарузия». Согласно книге, Гарузия был королем одного великого утиного королевства. Перед смертью он спрятал огромные сокровища в секретном месте. Полистав книгу дальше, Дональд нашел в ней карту, в которой изображался путь к сокровищам. Ошалев от радости, Дональд не заметил, что за ним внимательно наблюдает один из гангстеров зловредного Пита. Прыгая от радости, Дональд понесся домой. Он не заметил, что его преследует гангстер, однако увидел незакрытый люк и с легкостью перепрыгнул его. Гангстер не был столь проворен, поэтому в люк он, конечно, провалился (ну, а вы как думали, не будет же открытый люк стоять просто так?), а так как вытаскивать оттуда его явно никто не собирался, то Дональд спокойно добрался до дома. Дома он быстро завел самолет, попрощался с женой (которая грозилась выщипать ему перья, если не вернется к ужину) и, взяв Билли, Вилли и Дилли, отправился в путь.

Управление

Бег — кнопка A.
Стрельба — кнопка B.
Прыжок — кнопка C.
Скользить — ↓ + кнопка C.

Меню

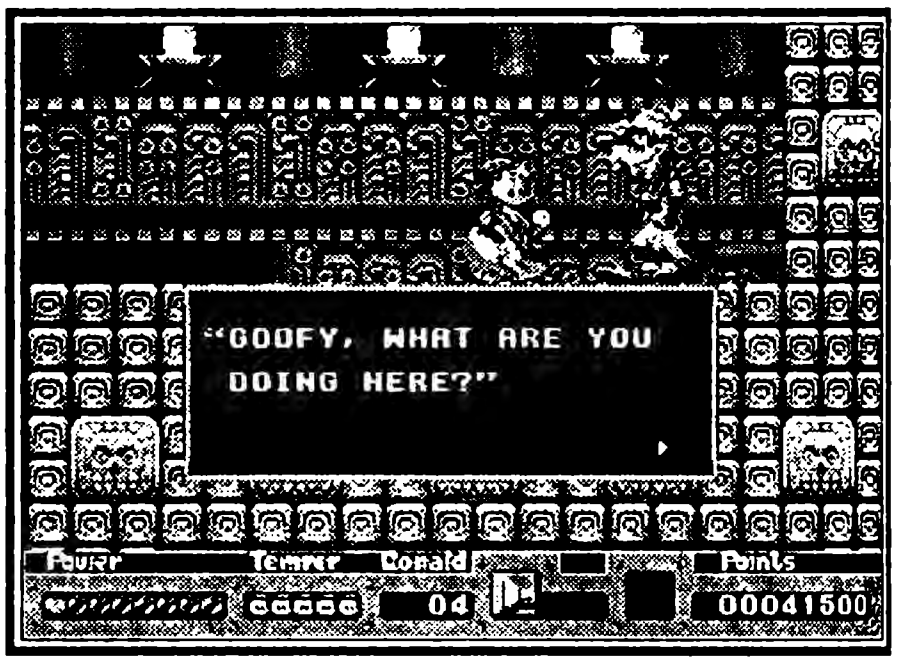
В верхнем окне показаны виды оружия, которым вы обладаете, а также количество патронов. Переключать оружие — выделить иконку и нажать кнопку C.

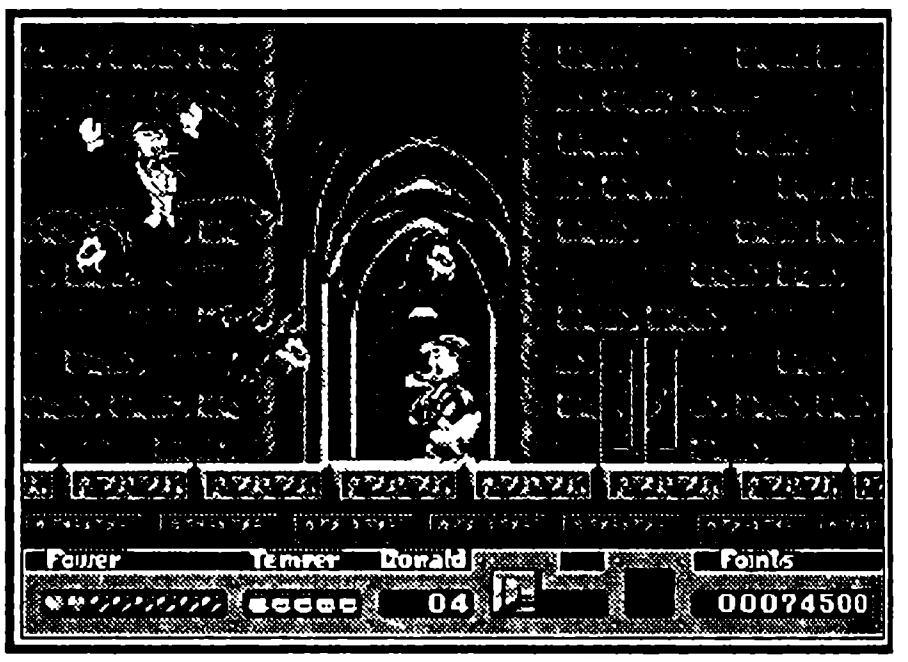
Нижнее окно поделено на две части. В левой будут появляться предметы, которые вы приобретаете в процессе игры, в правом — три пункта: USE (использовать), LOOK (смотреть), CALL THE AIRPLANE (вызвать самолет). Получив предмет, вы можете использовать (выделяете предмет, нажимаете кнопку C, выбираете пункт USE и снова кнопка C) или осмотреть его (то же самое, только пункт LOOK).

Для вызова самолета выделите пункт CALL THE AIRPLANE и нажмите кнопку C.

Описание

Часть первая





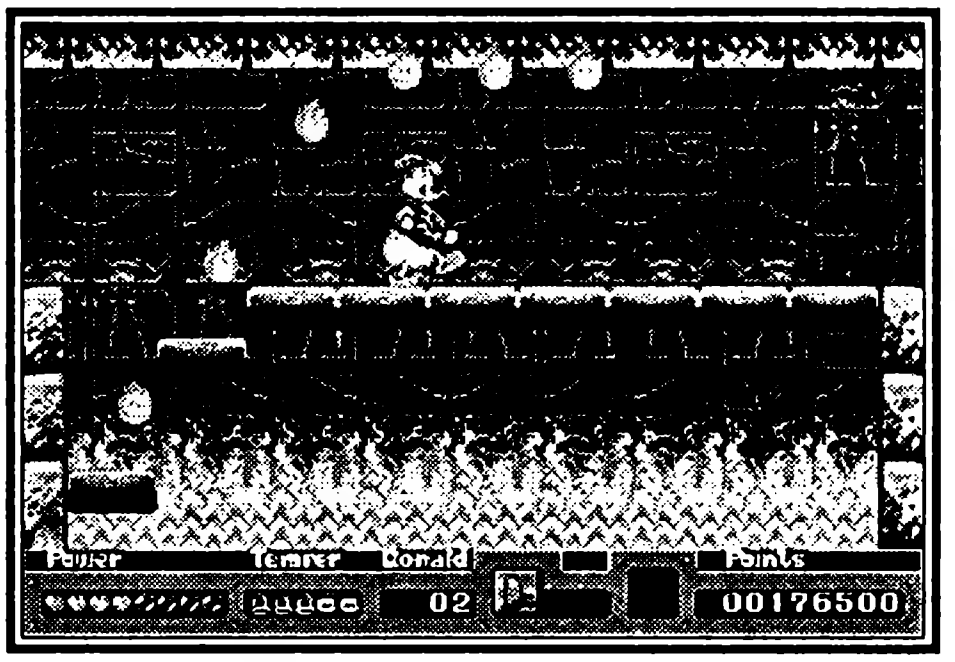
Появившись на карте, отправляйтесь в Мехико (MEXICO). Когда вы дойдете до конца уровня (это будет несложно, просто идите вперед и стреляйте в кактусы стрелами, которые подозрительно смахивают на вантуз), вам встретится девушка, которая скажет, что открыть дверь, находящуюся за ней, вы не сможете, так как у вас нет ключа героя (вроде как не герой вы пока). Поэтому подойдите к появившемуся зеленому флажку и вызовите самолет, выбрав в меню пункт CALL THE AIRPLANE (вызвать самолет). Далее следуйте в Трансильванию (TRANSYLVANIA). Здесь наиболее опасные враги — летучие мыши, которые появляются весьма неожиданно в самых неподходящих местах, но при небольшой сноровке вы справитесь с летучими гадами. Добравшись до конца уровня и войдя в дверку, вы увидите привидение, которое вам разъяснит, что без взрывчатки проход не откроется. Что ж, выходите из дверки и вызывайте самолет, а затем отправляйтесь в Даксбург (DUCKSBURG). Здесь вообще нет ничего сложного, главное, вовремя уворачиваться от тухлых помидоров, которыми в вас стреляют гангстеры. В конце вам встретится милый песик, который признает вас великим героем и даст вам ключ героя, также он поведает, что, чтобы пройти дальше, вам необходимо какое-нибудь приспособление для лазания по стенам. Теперь вызывайте свой «кукурузник» и летите в Мехико (MEXICO). Там перед дверью используйте ключ героя (в меню выделите ключ, нажмите кнопку C и выберите пункт USE (использовать)). В пещере все просто, единственное, помните, что если выстрелить в летающую голову, то она на время парализуется и на нее можно преспокойно запрыгнуть, чтобы забраться выше. В конце уровня вам встретится Гуффи, который передаст вам записку, а также усовершенствует ваши стрелы (теперь они могут присасываться к стенам, и вы можете по ним карабкаться). Поговорив с Гуффи, возвращайтесь к началу и отправляйтесь в Даксбург (DUCKSBURG). Там с помощью присосок заберитесь на стену. В этом уровне вам вовсю придется использовать новые присоски. Во второй части уровня вам придется покататься на лебедке — ничего страшного в этом нет, главное, во время заметить ток и успеть перепрыгнуть на другую. Приехав, вы встретите старого знакомого — изобретателя Винта Разболтайло. Сей ученый муж попросит вас опробовать его новое изобретение — патроны из жвачки. Любезно согласившись помочь, отправляйтесь назад. Кстати, чтобы запрыгнуть на лебедку, которая отвезет вас к началу уровня, используйте прыжок с разбега (кнопка A + кнопка C). Добрав-

шись до флажка, отправляйтесь в Трансильванию (TRANSYLVANIA). Там, поболтав с привидением, которое вспомнит, что у Дракулы есть часть карты сокровищ, однако выразит свои сомнения по поводу того, что граф просто передаст ее вам в руки, взорвите стену жвачкой Винта и отправляйтесь на встречу с вампиром. Пройдя, а затем поплавав немного, вы попадете в комнату, где находится такое толстое привидение, которое разрывается на много маленьких. В этой комнате разбейте первую стену из блоков и возьмите немного жвачки, Вторую стену также разбейте (полностью), и посередине обнаружите блок, через который пролетают патроны. Станьте на него, и он отвезет вас наверх, где с помощью присосок заберитесь по стене и войдите в дверку. Здесь опять будут эти наглые толстые привидения. Уворачиваясь от них, разбейте первую стену из блоков и, дойдя до второй, не разбивайте, а заберитесь на нее. С этой стены лезьте вверх (с помощью присосок) и заходите в дверцу. За ней вас ждет сам Дракула. Стреляйте по нему, когда он раскроет свой плащ. Лучше всего для этой цели подходят заряды из поп-корна. После трех-четырех попаданий кровопийца будет повержен, и Дональд заберет у него настоящую карту (оказывается, у дядюшки Скруджа была фальшивка...).

Часть вторая

Теперь на вашей карте появилось еще четыре пункта. Недолго думая, следуйте в Магараджу (MAHARAJAH). Пройдя этот уровень, вы встретите самого Магараджу, который попросит вас убить тигра, обосновавшегося во дворце, а взамен предложит вам Слезу Сфинкса (SPHINX TEAR).

Дворец представляет собой запутанный лабиринт, поэтому, чтобы не запутаться, делайте следующее.



— Оказавшись в замке, идите влево, вниз и зайдите в первую дверь, которую встретите.

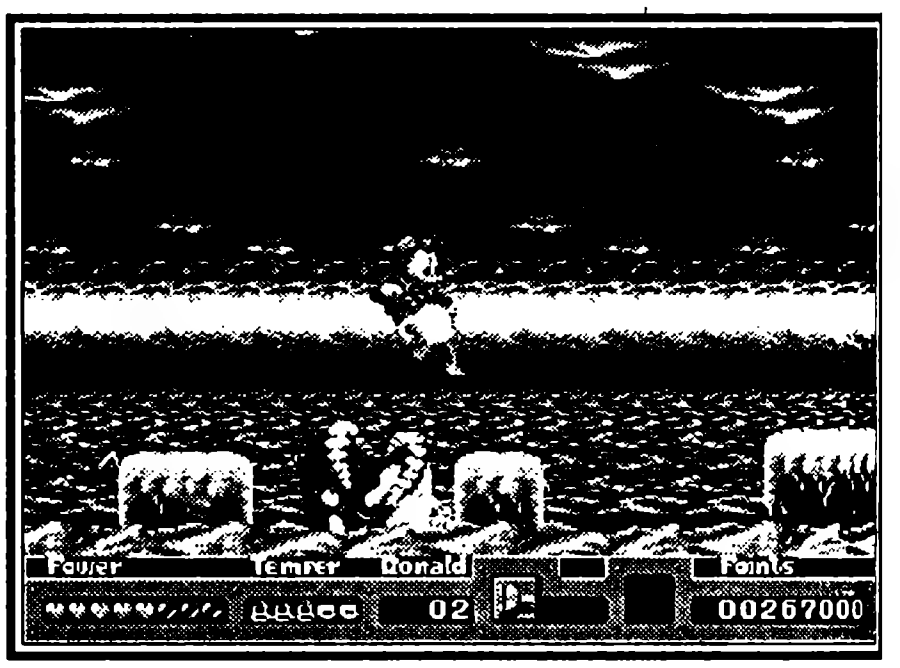
— В следующей комнате идите направо и зайдите в первую дверь, которую встретите.

— Затем идите налево, перепрыгните встретившуюся дверь и с помощью присосок вскарабкайтесь по стене. Наверху «проскользните» под низким навесом и зайдите в дверцу.

— В следующей комнате идите внизу (в смысле наверх не забирайтесь), убейте двух мужиков со змеями (по три присоски на клиента), затем выстрелите в черепаху и «проскользите» мимо нее. За черепахой будет небольшой проем в потолке, вам нужно исхитриться и попасть в него (с первого раза, наверняка, не получится, но не отчаивайтесь — это вполне реально).

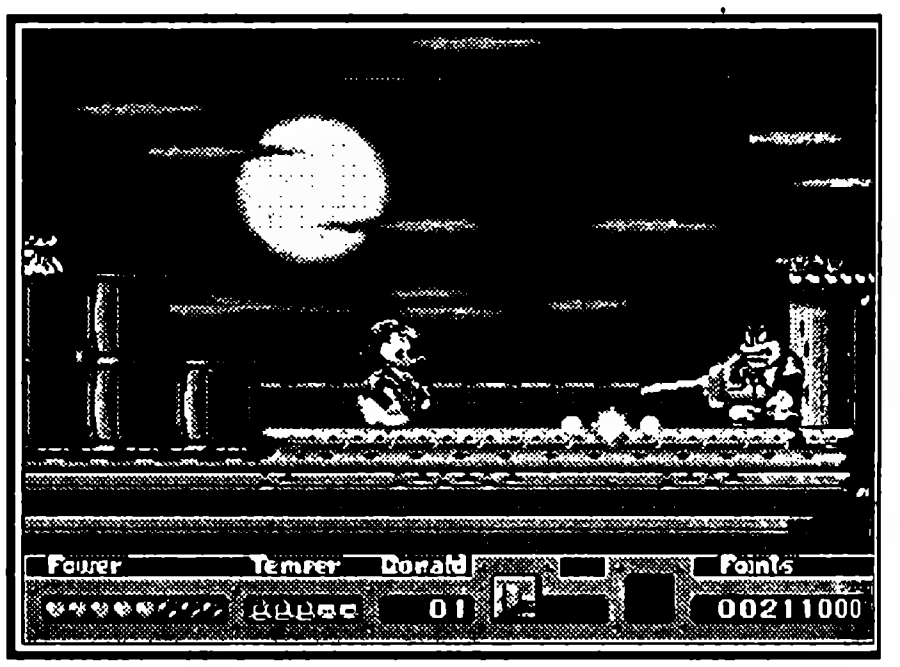
Когда, наконец, вы попадете в этот проем — заходите в дверцу (за ней вы и встретите «долгожданного» тигра). Сначала этот злобный хищник будет прыгать на вас, в

этот момент быстренько приседайте. Приседанием можно спастись и от огня, который этот злобный тип будет в вас изрыгать. Стреляйте в него в тот момент, когда он находится в прыжке (советую использовать в качестве патронов жевательную резинку). После шести попаданий зверь взмолится о пощаде и убежит, а вы окажетесь в приемной Магараджи, который вручит вам Слезу Сфинкса (SPHINX TEAR).

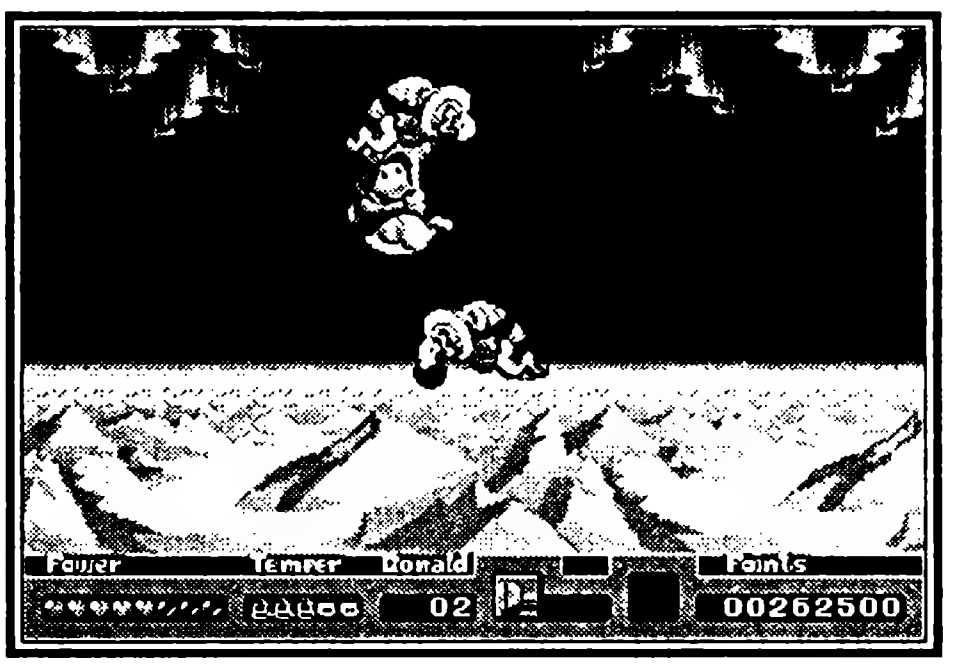


Получив данную драгоценность, отправляйтесь в Египет (Egypt), где, дойдя до конца, вы увидите закрытую дверь, примените перед ней SPHINX TEAR, и она откроется.

В этом помещении вас поджидает множество опасностей. Когда на вас начнет двигаться стена, норовя прижать вас к шипам, стреляйте в нее присоской и перепрыгивайте ее. Возле конца уровня вы провалитесь в невидимую яму, в которой будет много всяких хороших вещей. Возьмите все, что там лежит, но не подходите к правому углу (иначе провалитесь к началу уровня). Просто, воспользовавшись присосками, поднимитесь наверх и спрыгните на правую сторону (иначе ямку не перепрыгнешь). В следующей части уровня вам предстоит немного попрыгать над лавой по обваливающимся под ногами дощечками. В общем, старайтесь не останавливаться, и все будет в порядке. Попрыгав, вам придется немного побегать. В этой части за вами будет гнаться что-то, похожее на комету. Однако это самая простая часть уровня (просто бегите, используя кнопку A + вперед). Главная уловка заключается в том, что в конце уровня вы должны будете спрыгнуть в провал (просто больше некуда идти), и во время падения не отпускайте кнопку вправо. В следующей комнате вам пригодится свиток, который дал вам Гуффи. Как только вы войдете в помещение, сразу идите вправо, не обращая внимания на опускающийся потолок. В правом углу будет четыре камня в полу. Подойдите к камню, обозначающему солнце, подпрыгните на нем (он должен опуститься вниз). Потом проделайте ту же процедуру с камнем-луной и, наконец, с камнем-звездой. После таких манипуляций потолок перестанет опускаться и уедет туда, где ему и положено быть, а вы без хлопот вскарабкаетесь по стенке и возьмете Скипетр Ра (SCEPTER OF RA). Довольный находкой, Дональд спускается по лестнице, но она неожиданно ломается, и он падает в вагонетку. Доехав до конца этой маленькой части уровня (тут и прыгнуть нужно всего два раза), вызывайте самолет и отправляйтесь на Южный полюс (SOUTH POLE). Здесь остерегайтесь пингвинов, скатывающихся с ледяных горок (это самые опасные враги на уровне). В конце уровня вы найдете Ключ Викинга (VIKING KEY), но он заморожен в глыбе льда. Не расстраивайтесь, просто станьте на него и примените Скипетр Ра (SCEPTER OF RA). Взяв



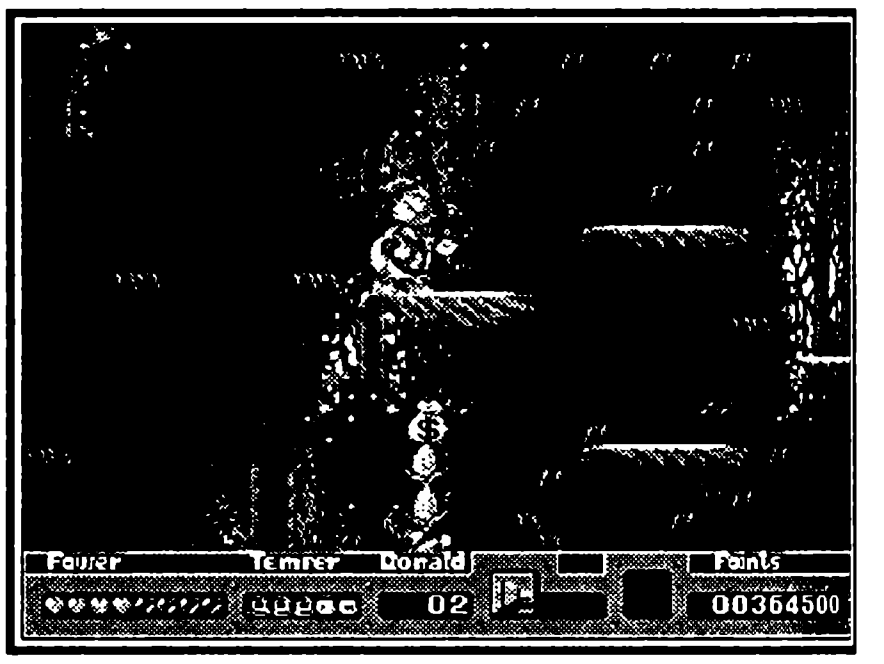
ключ, летите на Корабль Викингов (VIKING SHIP). Увертываясь от стрел охранников, идите по кораблю, пока не уткнетесь в мачту. Залезьте на нее, походите по канатам и спуститесь по лестнице вниз. Там вас встретит старый викинг, он скажет, что на корабле поселился призрак и попросит вас изгнать нечистую силу. Естественно, согласившись, подойдите к дверце, которая находится в полу за викингом, и примените Ключ Викинга (VIKING KEY). Оказавшись в трюме, идите направо до первой лестницы, дойдя до нее, спуститесь вниз, поверните налево и дойдите до стены. Подойдя к ней впритык, подпрыгните, пройдите через стену и зайдите в дверь. За ней вас ожидает призрак викинга. Это весьма недружелюбное приведение, так что держите ухо востро! Стреляйте в его голову в тот момент, когда она не прикрыта щитом (призрак открывает голову только тогда, когда собирается бросить в вас молот). Чтобы помочь фантому обрести вечный покой, вам понадобится шесть точно выпущенных присосок. Победив босса, зайдите в появившуюся дверь и поговорите с викингом. Он расскажет вам, что Дневник Викингов (VIKING'S DAIRY) находится где-то во льдах на Южном Полюсе (SOUTH POLE). Заодно он подарит вам зеленые насадки на стрелы. Что ж, отправляемся на полюс. Идите направо от флажка. Вы выйдите к обрыву. Выстрелите в пролетающего вверху попугая и уцепитесь за присоску (если с первого раза не получилось — вернитесь и попробуйте еще раз). Во время полета вы можете управлять своей уткой, используя кнопки вверх и вниз. В следующей части уровня вам придется попрыгать по льдинам. Старайтесь не замечать высовывающихся из моря чудищ: если прыгать быстро, то ничего они вам не сделают. Пройдя эту часть, заряжайте свою пушку жвачкой и разбивайте ледяные блоки. В конце уровня в одном из блоков будет лежать дневник викингов. Выбравшись на поверхность, Дональд увидит гангстера Пита, который взял в плен Билли, Дилли и Вилли. За возврат утят этот злобный тип потребует карту и дневник. Делать нечего — придется отдать. Но крутые селезни так просто не сдаются, и Дональд отправляется в погоню...



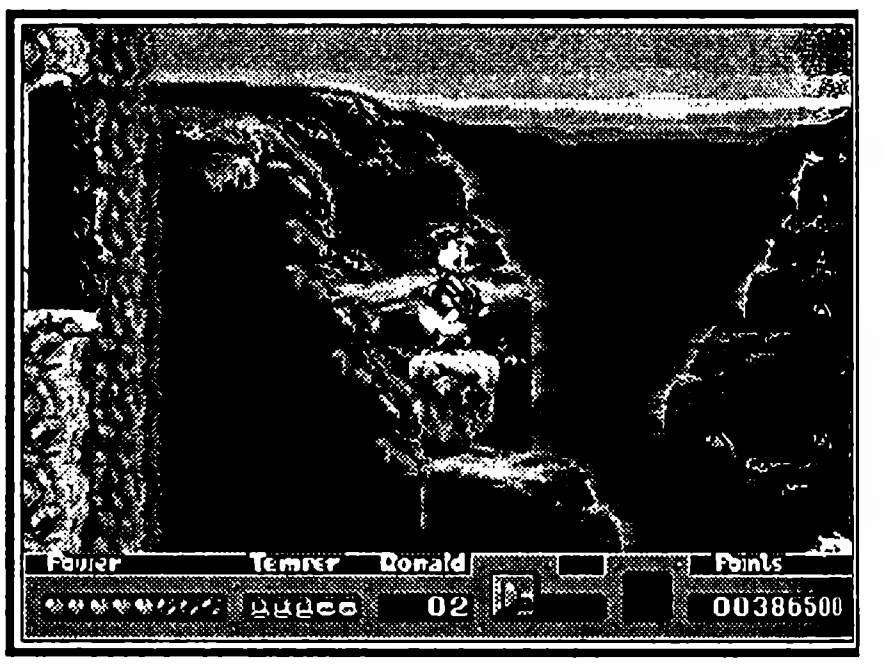
Часть третья

Прилетев в логово Злобного Пита (Peters HIDEOUT), идите вперед, пока не дойдете до обрыва, и прокатитесь на пролетающем мимо попугае. Затем вы покатаетесь в уже знакомой вагонетке и попрыгаете по движущимся платформам. Самое сложное — это последняя платформа, так как, чтобы допрыгнуть с нее до земли, вам придется использовать присоску. Справившись, прой-

дите по коридорам с черепахами и, поднявшись на лифте, приготовьтесь к бою. Здесь вас встретит сам Пит (PETE). Гангстер весьма опасен, так как сидит в каком-то агрегате, и попасть по нему весьма сложно. Также ему помогают два его прихвостня. Тактика ведения боя заключается в том, чтобы постоянно находиться выше Пита. Благо, комната большая и есть, где развернуться. Сначала уничтожьте сообщников, используя попкорн или жвачку, а затем стреляйте присосками в голову бандита. После десяти попаданий босс сдастся и отдаст вам карту и дневник.



В дневнике сказано, что при погружении карты в воду на ней появится Секретное Место (SECRET PLACE), где спрятаны сокровища. И Дональд незамедлительно отправляется туда. Здесь вам придется попрыгать по листьям, которые обваливаются под ногами. В конце вы увидите небольшой проем в земле, прикрытый прогнившими дощечками. Прыгайте в него (дощечки будут проваливаться под ногами), как только увидите справа зеленый островок, прыгайте на него и далее все время следуйте вправо. Затем вам нужно подняться вверх по каким-то отросткам, которые начинают гореть, как только вы на них прыгнете. Теперь вы в храме. Статуи можно убить с помощью поп-корна. Пройдя немного, вам встретятся стены из шипов и двигающиеся блоки, которые норовят прижать вас к шипам. Перепрыгните первый блок, выстрелите присоской с другой стороны и с ее помощью перепрыгните вторую стену из шипов. Далее залезьте на второй движущийся блок и прокатитесь немного на нем. Проехав, вы увидите проем в потолке. Теперь вам нужно как-то исхитриться, подпрыгнуть и выстрелить в одну из стен проема присоской, а затем подпрыгнуть и вскочить на нее, снова подпрыгнуть, выстрелить и т. д., пока не доберетесь до верха. В этой части уровня вы увидите только небо, смело прыгайте вперед: островки будут появляться только тогда, когда вы приблизитесь к ним вплотную. Пройдя эту часть, приготовьтесь к встрече с последним боссом. Он представляет собой рыцаря, швыряющегося по вам своим мечом, при этом содрогаются стены и на вас сыпятся камни. Как только рыцарь кинул меч, вы должны быстро проскользнуть ему за спину и выстрелить в его голову (если поторопитесь, то успеете попасть несколько раз). После двенадцати попаданий стражник ретируется и Дональд, наконец, получит долгожданное сокровище, правда, это будет не совсем то, на что он рассчитывал.... В общем, не буду рассказывать, пойдете - сами увидите.



RAMPART

БАСТИОН

Midway ● Количество игроков 2 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Rampart — это эпоха ренессанса компьютерных игр. Время, когда популярности добивались оригинальными идеями, а не пресловутой гонкой за улучшенной графикой. Не каждая видеоигра может похвастаться таким количеством платформ, на которых она была реализована. От PC до Game Boy. Это классика, наряду с Bomber Man и PAC Man. Rampart — смесь жанров: стратегии, головоломки и простой аркады.

Управление

↑ — движение курсора вверх;
↓ — движение курсора вниз;
→ — движение вправо;
← — движение влево;

Кнопка «A» — установка орудия, постановка участка стены, огонь из всех орудий;

Кнопка «B» — вращение участка стены, аналогично тетрису.

Меню

Нажимая **Start** и пропустив (или посмотрев) заставку игры, вы попадаете в меню, где на выбор есть два варианта: **Start** (старт игры) и **Options** (опции настройки).

Start — начало игры, затем вы попадаете в окно, где нужно в течение 5 секунд нажать кнопку старт. Если ее нажмут сразу два игрока, то начнется игра вдвоем. Если один, то одиночная.

Options:

Game Difficult — сложность игры. Всего три уровня: **easy** (простая), **normal** (нормальная) и **hard** (сложная).

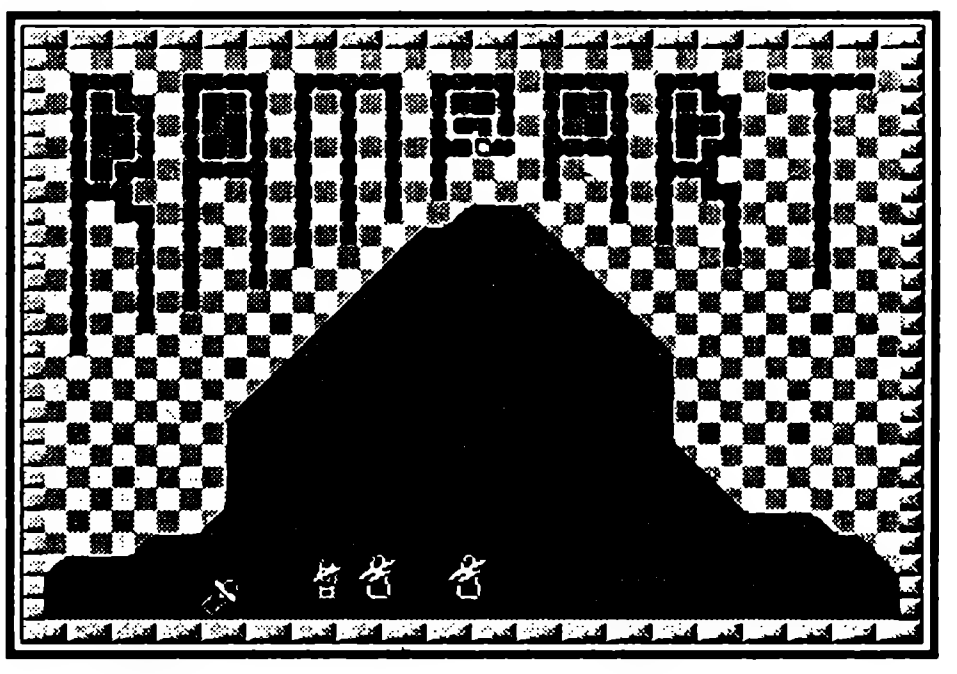
Two Player Game Legth — количество раундов игре вдвоем. 5, 7 и 9 — ничьей быть не может.

Sound Test — от 0 до 59 секунд.

Player 1 Type:

Player 2 Type:

Two-Player Battlefield — семь различных карт для игры вдвоем. Рядом нарисована небольшая схема будущего поля битвы.



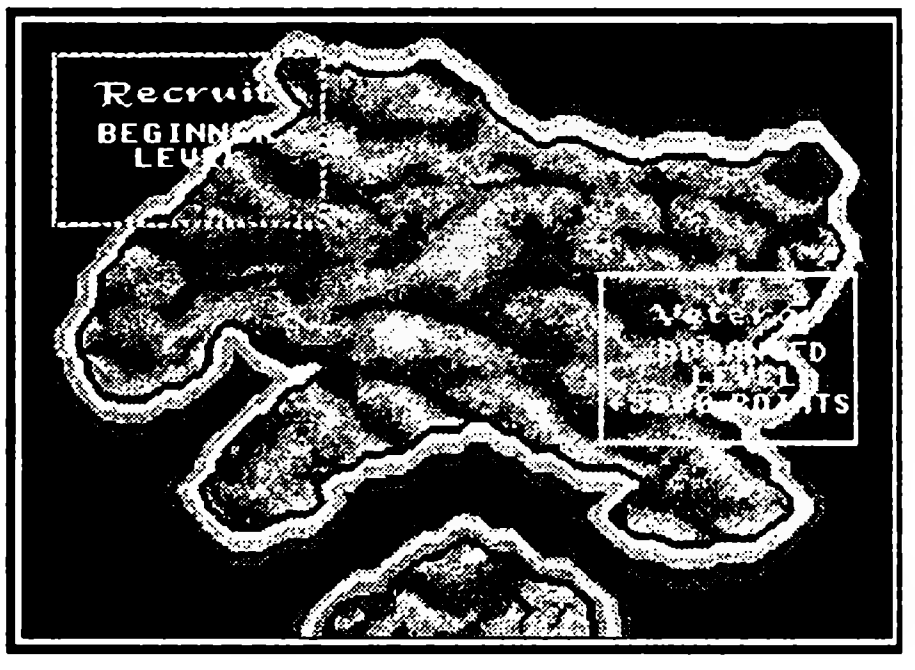
Прохождение

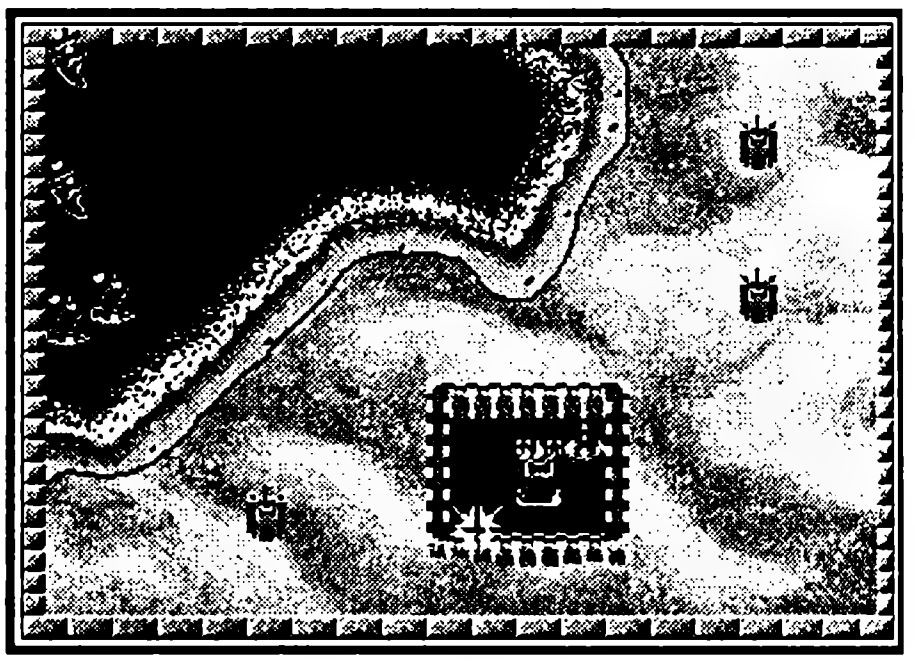
Игру можно разделить на три фазы:

1. Фаза строительства;
2. Фаза распределения вооружения;
3. Фаза боя;

Итак, по порядку. В самом начале игры вам будет предложено выбрать один из четырех острогов, который будет окружен неприступной, не слишком хрупкой сте-

ной. Лучше всего базироваться как можно дальше от моря, откуда вам и будет грозить опасность. Далее в начале игры следует вторая фаза — распределение вооружения. В арсенале вашей доблестной армии защитников имеются крупнокалиберные гладкоствольные орудия, способные с 3-4 попаданий потопить любой приближающийся корабль. Совет: ставьте орудия подальше от стены, которая будет нещадно обстреливаться врагом. Кроме того, в образовавшиеся бреши могут хлынуть колонны атакующих и орудие будет безвозвратно утеряно. Когда ставите пушку, думайте о компоновке, возможно, что ваше жизненное пространство после боя не увеличится, и в это же пространство надо будет ставить новые гаубицы. Количество пушек напрямую зависит от количества ваших башен-острогов. Башня будет считаться вашей после того, как будет окружена стеной. Время на установку орудий ограничено, но не волнуйтесь — пушки, которые вы не успеете поставить, появятся в следующий раз.





Теперь самое интересное — сражение. В течение 10 секунд со стороны моря вас будут атаковать флотилии противника. Они не стоят на месте — они движутся. От этого попасть становится труднее. На экране в этот момент появится курсор, указывающий место попадания вашего снаряда (разумеется, после нажатия «А»). Помните, что между нажатием кнопки и взрывом в указанном месте проходит некоторое время. Стрелять пушка будет только после того, как взорвется предыдущий посланный ею заряд. Поэтому, чем больше у вас орудий, тем больше скорострельность бастиона. Старайтесь предугадывать направление движения корабля и бить в точку, где судно будет через секунду.

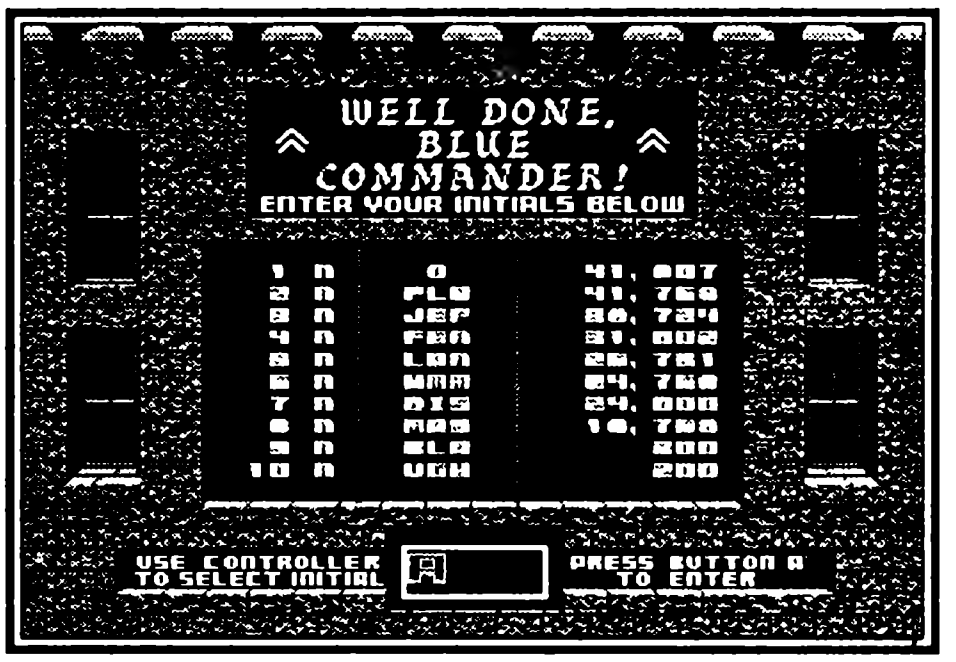
Не все боевые корабли врага одинаковы. Их всего 3 типа. Самые опасные — это парусники с красными палубами. Разрушительная сила их снарядов такова, что после взрыва остаются воронки, на которых нельзя будет воздвигнуть новый участок стены! Красные палубы хорошо видны в режиме строительства. Поэтому эти самые опасные флагманы врага надо уничтожать первыми. Вторые по опасности — это десантные корабли. Их становится все больше по мере прохождения игры. Они несут на своих бортах штурмовые отряды, которые могут высадиться на берег и разрушить ваши башни, не окруженные со всех сторон стенами. Десантники — это маленькие маневренные пушки, напоминающие по скорости передвижения красных муравьев. Кстати, сами орудия также легко уничтожить. Они гибнут от одного прямого попадания. А на то, чтобы потопить корабль, нужно потратить минимум 3-4 ядра. От первого он начнет полыхать, второе остановит его на месте, а после третьего попадания суда обычно взлетают на воздух. Наконец, самые «безобидные» — это корабли с одной мачтой. Они

никого не высадят на берег, а будут лишь методично обстреливать ядрами, равными по силе взрыва вашим.

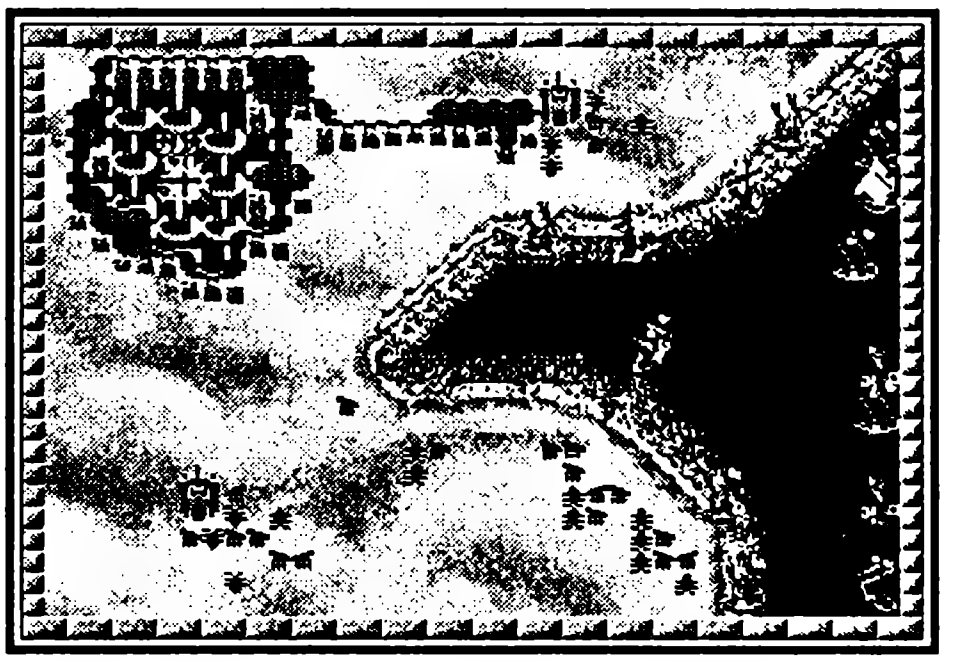
Итак, бой завершен, время прошло, и игра вступает в новую фазу. Фазу строительства. Чем-то это напоминает тетрис. Нужно за ограниченное время заделать все бреши в своей обороне, чтобы снова образовать монолитное крепостное окружение. Задача осложняется активностью вражеских наземных пушек — они так и норовят пролезть в образовавшиеся дыры и не позволить вам победить. Поэтому лучше начинать с опасных участков, где десантники грозятся ворваться в крепость. Запомните — к концу фазы строительства стена должна окружать ваш острог и орудия! Если будет хоть одна брешь — игра проиграна. Конец экрана не считается за стенку, поэтому, даже если вы отгородитесь от моря большой Китайской стеной, это не поможет. Вы должны построить крепость. Обязательно вращайте появляющиеся участки стены кнопкой «B» (как в тетрисе). Старайтесь строить стены четырехугольниками — это сделает вашу крепость простой для ремонта.

Отлично помогают при обстреле приманки. Например, взять и несколько участков стены построить вдалеке от основной крепости. Вражеские суда сосредоточат огонь на этой ненужной вам стене и меньше разрушат более важные коммуникации. Расширяйте свои владения до самой береговой линии. Ваши стены помешают высадиться на берег десантникам.

Стратегии здесь две. Либо отгородить от противника большие угодья, а затем по мере разрушения стен заделывать дары и сужать внутреннее пространство. Либо, создав четкий квадрат внутри, огораживать его внешним валом, расширяя свои владения. Во время боя можно рушить собственные стены. Например, если возникает неприятная область, которую можно закрыть только при помощи одинарного квадратика или красные корабли все-таки разбомбили важный участок стены. «Подравняв» свои стены, можно спокойно заткнуть проходы длинной палкой в 2-3 клетки, которые часто сыплются при строительстве.



Если с этой задачей вы справились успешно, то можно снова расставлять ваши пушки. Затем опять бой и так далее. До полной победы или поражения после встречи с сильно превосходящими силами противника.



Игра вдвоем также доставит массу удовольствия. Здесь принципы несколько другие. Два берега разделяет между собой река. По обе стороны по четыре башни. Но теперь вместо вражеских судов игроки будут обстреливать друг друга. Проиграет тот, кто не сможет восстановить свой оборонительный вал. Каждая игра состоит из нескольких раундов (от 5 до 9). Ну, а проигравшему будет отрублена голова на гильотине. Разумеется, виртуальной.

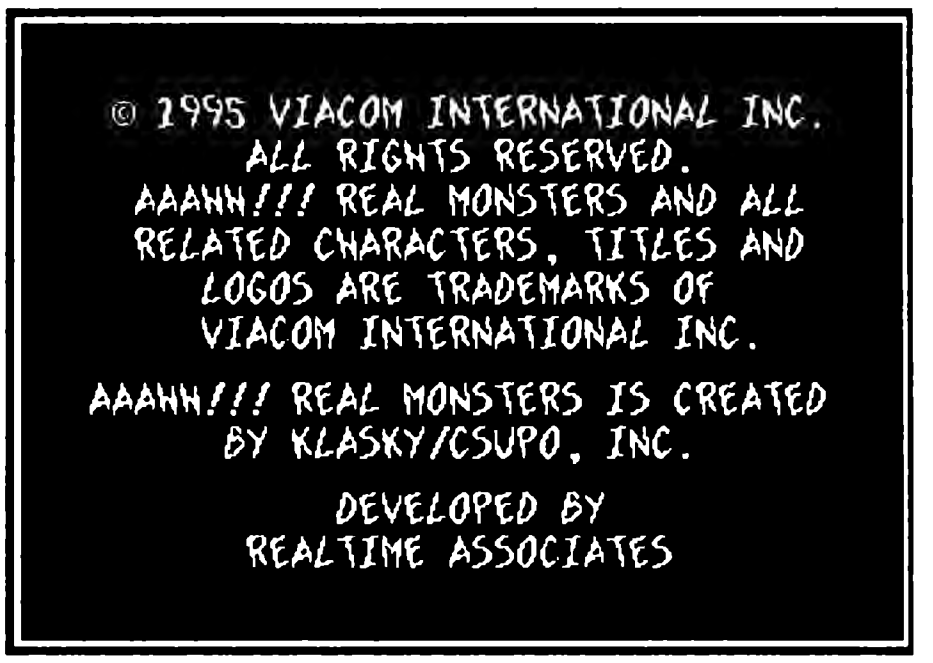
REAL MONSTERS

НАСТОЯЩИЕ МОНСТРЫ

Viacom ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Новая игра для Сеги. Ура! Такой авангардной графики мы не видели давненько, если вообще когда-нибудь видели. А тем ретроградам, которые не считают авангардную графику большим достоинством, и чье мнение мы, естественным путем, пытаемся уважать, я лично предлагаю не спорить об изобразительном искусстве, а просто играть в эту игру. Уж больно хороша, шельма! Если не лениться и потратить побольше времени на тренировки, то вам окажется вполне по плечу пробежаться уровням этак по двадцати за каких-нибудь два с половиной часа. Хотя на сложном уровне наверняка завязнете. Причем всерьез и надолго, потому что такое количество смертельных ям с водой при такой недостаче жизней, воля ваша, доведут до белого каления хоть кого. Мне лично этот уровень едва не стоил клинической депрессии — временами хотелось бросить все, разбить приставку, забыть обо всех обязательствах и ломануть в леса, к природе, к естественному образу жизни. Но ничего, вроде бы обошлось. Только голова время от времени дергается.

А начиналось вся эта ботва так симпатично... Жили-были три маленьких монстрика. Монстрики, как монстрики, ничего особенного. В школе время от времени появлялись, родителям помогали, когда не удавалось отвертеться, старших монстров побаивались, но относились со всевозможным почтением. Единственное, что, пожалуй, несколько отличало их от окружающей среды, так это катастрофически низкая академическая успеваемость. Причем отнюдь не от глупости, а просто учиться очень не хотелось. Ну, неинтересно им в школе было, с кем не случается. Как сейчас помню уроки всякой математики — сидишь, тоскуешь, а за окном весна и птицы поют. Пробежаться бы сейчас по лужам, да дорваться до любимой приставки, да настучать по фейсу какой-нибудь монстяре, нежно представляя на ее месте незабвенную учительницу математики, которая тем временем не дремлет, коварно выжидая момент, когда я совсем замечтаюсь, чтобы вызвать меня, бедную геймершу, к доске, влепить очередные два балла, а заодно прочесть очередную лекцию об отрицательном влиянии компьютерных игр на неокрепшие детские мозги. Ха, попробовала бы сама хоть раз хоть примитивнейший Bomberman пройти без посторонней помощи, а уже потом свои претензии предъявляла! Да что уж там, дело давнее, простим бедную математичку и вернемся к нашим героям, тем более, что они как раз доигрались и попали в очень неприятную ситуацию. Короче, не смогли они, бедолаги, сдать выпускной экзамен, и остались, соответственно, без дипломов. В одном им, правда, повезло, их директор школы оказался не такой принципиальной сволочью, как моя математичка, и пересдачу им разрешили без всяких проблем. Вот тут-то и настает момент вашего вступления в игру.



Управляя Икисом, Круммом и Облиной, вы должны любой ценой помочь им получить заветный диплом.

На этот раз начальство академии настоящих монстров решило использовать в качестве полигона для экзамена небольшой городок, под которым имеется такая замечательно удобная для такого дела штука, как катакомбы. Естественно, что мирное население этого городка было решено задействовать в полный рост, причем, не спрашивая у него, населения, никаких разрешений. Уж такие они монструозные, видно, ничего о правах человека ни разу не читали. Так что наших с вами собратьев было решено использовать в качестве наглядных пособий, то есть, не отходя от традиций. Людей положено запугивать при помощи классических рыков и ужасающих гримас, изучению которых в средней школе монстров посвящено немало академических часов. Имеется в наличии еще один прием борьбы с мерзкими людишками, можно в них покидаться каким-нибудь придорожным мусором, хотя, конечно, эффективность данного приемчика не слишком высока. Не тот пошел нынче человек, не тот! Страх совсем потерял!

И вот в таких предлагаемых обстоятельствах вы отправляетесь на переэкзаменовку. (Все сказанное далее относится только к легкому уровню сложности; на высоком же уровне сложности могут появиться дополнительные уровни. На коробке картриджа написано, что в игре всего 25 уровней, а на легком уровне сложности я насчитала их всего 19, но даже если такие уровни появятся, то они наверняка окажутся промежуточными, то есть без боссов).

Управление (по умолчанию)

←, → — передвигаться влево, вправо.
↓ — присесть, нажать на кнопку.
↑, ↓ — переместиться вверх или вниз, но только по лестнице.
A — пугать, но только при наличии книги.
B — кинуться мусором.
C — прыжок.
↓ + A — смена монстрика.
↑ + A — выполнение специального приема, своего для каждого монстрика.

Полезные советы

1. Лучше играйте Икисом, он помельче других, да и в управлении попроще.
2. Ищите секретные проходы.
3. В музее призы находятся за колоннами и черепами.
4. Берегите рыки для боссов, постарайтесь не расходовать их на простых смертных.
5. Собирайте все, что собирается.
6. Собирать можно даже гусениц и тараканов, обитающих в подземелье, для этого надо присесть.

Описание монстриков

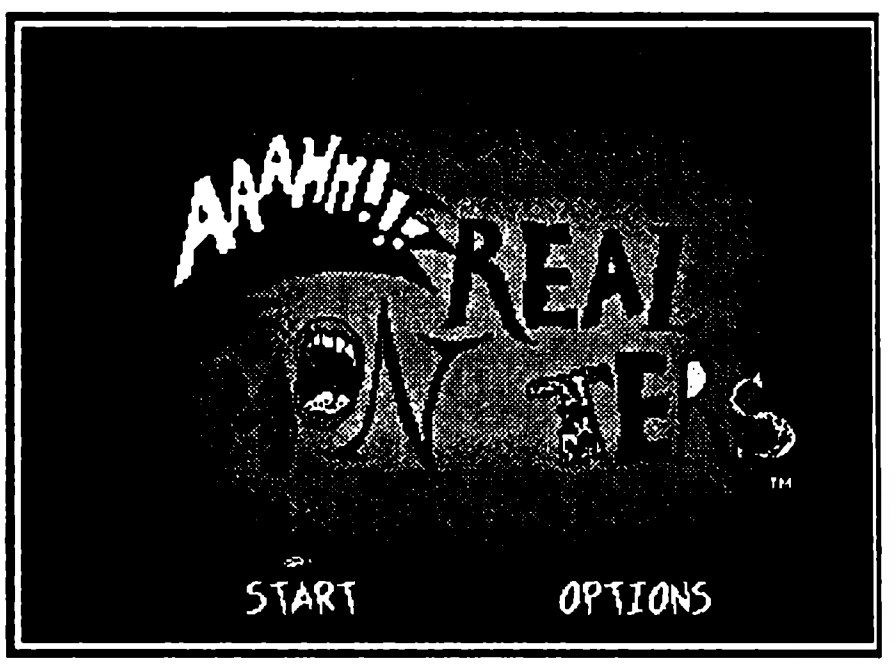
Икис. К вашим услугам малогабаритный монстр комнатного типа. Его красный окрас прекрасно позволяет различать героя на любом фоне. Не будучи очень высок, он прекрасно справляется с любым узким проходом, так как не страдает предрасположенностью к застреванию, а его превосходная спортивная форма и неусыпный контроль за весом позволяют ему совершать довольно-таки высокие прыжки.

Спецприем — монстрики берутся за руки и совершают ну очень головокружительный прыжок, вполне достойный быть занесенным в книгу рекордов Гиннесса.

Крумм. У него потрясающие глаза, не имеющие точки крепления на теле. Безусловно, что столь скользящий взгляд может очень пригодиться для молниеносного ориентирования на любой местности. Но в то же время молодой человек не особо следит за собой и в силу этого страдает излишним весом. Конечно же, он весьма неповоротлив, да и прыгает хуже всех.

Спецприем — Крумм выкладывает один глаз, а Икис с помощью Облины, подобно опытному бейсболисту, забивает его на некоторое расстояние, что позволяет вам посмотреть, что там впереди, не рискуя сломать себе шею или получить по куполу.

Облина. Единственная девчонка в дружном мужском коллективе. Хотя по росту она не только не уступает мальчишкам, но даже превосходит их, а прыгает она так же высоко, как Икис, но все время рискует во время прыжка сильно удариться головой о потолок. При этом обладает самым полезным спецприемом.



Спецприем — монстрики становятся друг на друга и таким образом с легкостью преодолевают высокие препятствия.

Прохождение

1уровень

Не напрягайтесь, уймите дрожь в коленках! Ничего страшного пока не происходит, вы просто пересдаете экзамен. Ну, хотя бы вспомните о том, что если вы распсихуетесь и все завалите, то вам-то ничего, а вот бедные Икис, Крумм и Облина останутся неучами на всю жизнь. Главное в самом начале — очень внимательно оглядеться вокруг, чтобы вовремя сообразить, что оказались-то вы, увы, в подземелье. Сообразили? Что ж, теперь самое время сваливать отсюда, куда глаза Круммовы глядят, причем чем быстрее, тем лучше. Неситесь, сломя голову, но осторожно. Ведь местные крысы не испытывают к вам никаких дружеских чувств и поэтому кидаются в вас своим пометом. Так что не проходите мимо, не забывайте методично уничтожать вероломных тварей. Естественно, что стоит все-таки вовремя заметить гидравлический пресс, иначе вы под него попадете. И будете раскатаны с особым цинизмом. Блиновидная же форма вряд ли окажется вам к лицу, так что лучше будьте-ка бдительны. По пути вас ждет огромное количество призов, раскиданных неизвестным доброжелателем. Их крайне рекомендуется подбирать, подбирать и еще раз подбирать. Уделяя особое внимание такой

редкости, как старые ботинки, которые непонятно зачем, но очень нужны, о чем вам было сказано, если не забыли сообщение перед началом уровня. Добрые члены экзаменационной комиссии развесили по всему лабиринту, пока еще не слишком сложному, стрелочки, указывающие направление, в котором вам стоит направить стопы свои, дабы не заблудиться. Хотя, как показала практика, если проявить немного самостоятельности и ломануться в другом направлении, то инициатива ваша вполне может быть вознаграждена по заслугам нахождением пары-тройки ценных или не очень призов. Еще крайне неприятно напороться на колючку, которые произрастают здесь в великом множестве, а также оказаться добычей вороны, которые с высоты своего полета не различают саванны, но вас видят просто замечательно. И, несомненно, такая бесславная кончина ваших милых монстров, как гибель под колесом, которые время от времени выкатываются откуда-то сверху и отличаются просто гигантскими габаритами, несомненно, огорчит даже самое черствое сердце. Так что лучше под них не попадать. В самом же конце уровня поджидает вас встреча с неким псом-акселератом, гордо именуемым боссом. Как бы эта шавка себя не называла, страдая явно выраженной манией величия, а одолеть ее придется быстро и безболезненно для вас. Не тратьте зря время и силы на всякие рыки и прочие ужимки и прыжки. Чтобы достичь желаемого результата, достаточно всего один раз подпрыгнуть, чтобы изящно перелететь над этой дворняжкой, после чего кидать в нее мусор до победного конца. Как видите, пока все очень и очень просто (в моем изложении). Попробуйте-ка теперь все это на практике... Получилось? Вот и чудненько! Пошли дальше!

2 уровень

Так как мы имеем дело с категорически неуспевающими учениками, то похоже на то, что глубокоуважаемая экзаменационная комиссия посовещалась и решила, что повторенье — мать ученья. Второе задание почти идентично первому. Опять колючки, колючки, колючки. И растут они опять, как вы уже догадываетесь, все в том же подземелье. Вообще-то создатели игры несколько перестарались с повторением пройденного материала, и поэтому такого рода уровни встретятся вам несколько чаще, чем хотелось бы. Ну, как не помянуть здесь вновь мою учительницу математики, которая так достала нас, школьников, этим самым повторением пройденного, что даже я до сих пор смутно помню кое-что из тригонометрии. Так что мои придирки к повторяемости условий на уровнях вполне можно отнести к личным проблемам, достойным только кабинета психоаналитика. Тем более что на данном уровне монстрам предоставляется возможность подольше полетать при помощи вентиляторов. Только имейте в виду, что как не радостно ощущение свободного полета, а рано или поздно спускаться придется. И вот тут-то ваших любимых монстриков подстерегают довольно крупные неприятности. По пути спуска прямо из стен будут высовываться утки, которые без всякой профессиональной подготовки овладели искусством вопить так жутко, что академия монстров с радостью приняла бы таких самород-

ков в ряды консультантов, кабы уткам это вдруг зачем-нибудь понадобилось. Внизу же вас, пока вы разбираетесь с утками, поджидают особо острые и через это неприятные и опасные... Да-да, вы правы, все те же колючки. Вот, пожалуй, и все отличительные признаки второго уровня, во всяком случае, я там ничего более примечательного не обнаружила.

3 уровень

На этот раз вы вместе с вашими друзьями и соратниками попали в школу, а точнее — в школьный спортзал. Уж попали, так попали, вот все, что я могу сказать. Конечно, крыс тут не так много, как в подземелье, но сами детишки оказались настолько агрессивны, что странно, как при них вообще могут выживать крысы. Очевидно, школьники их иногда милуют, чтобы впоследствии использовать в борьбе с учителями, например, с учительницей математики, чтобы повысить общую картину успеваемости. Больше крыс — меньше двоек! Разумеется, при умелом использовании крыс, иначе можно все испортить. Встреча же со школьниками для любого монстрика чревата нехорошими последствиями, такими вот злодеями оказались эти дети. Причем девочки не отстают в жестокости от мальчиков. И чего только эти подлые детишки не вытворяют. Создается впечатление, что для них нет в жизни большего удовольствия, чем запустить самолетик в маленького монстрика. И это еще не самое страшное, ведь большинство из них вооружены рогатками, а особо одаренные деточки так и норовят как следует врезать вам баскетбольным мячом по куполу. Но программистам и этого показалось мало, они по всему спортзалу понаставили шипов, которые можно перепрыгнуть только с помощью батутов. Страшно даже подумать о том, как используют эти шипы столь злобные и коварные дети, не занятые охотой на монстров! Ведь вы приходите и уходите, а шипы остаются, как и учительница математики, которая даже не подозревает, до какой степени цинизма могут дойти ее ученики, если она не перестанет зверствовать на уроках. Хотя в этой школе учителя недалеко ушли от своих учеников, ведь именно они, единым фронтом, устроят вам массированный артобстрел, заставляя безобидных монстриков карабкаться по лестнице на самый верх спортивного зала под ураганным огнем противника. Создается впечатление, что в этой школе преподают исключительно бывшие ее выпускники. Так что пусть они сами друг с другом разбираются, а вам ничего не остается, как сматывать удочки любой ценой. И, согласитесь, даже нырнуть головой в унитаз гораздо приятнее, чем продолжать общение с этой бандой. Да, не тот пошел нынче человек, не тот!

4 уровень

Ну, вот и сама школа! О пережитом в спортзале можете спокойно забыть. Здесь еще хуже. Тем более, что теперь вы связаны по рукам и ногам особым заданием и, подобно агентам Малдеру и Скалли, обречены пройти до конца. Вам всего-то навсего необходимо до смерти перепугать школьного библиотекаря. Правда, работает он в этой шко-

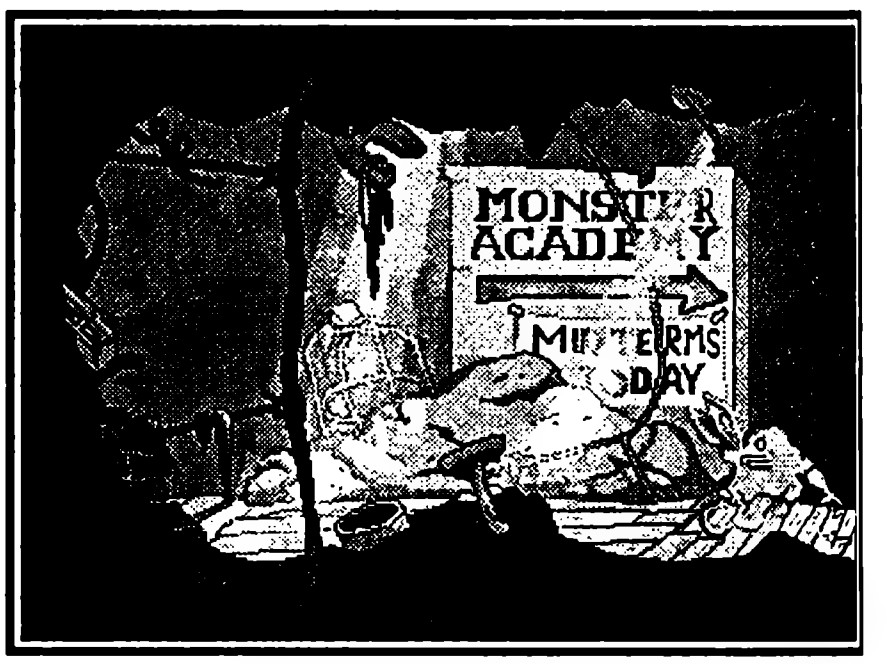
ле, наверное, уже давно, а может быть, и учился здесь, пока не выучился. Тем более что, для начала, до него надо просто добраться, что очень легко на словах, но очень трудно на деле, особенно, если приходится передвигаться по школьной сантехнической сети, в которой легче легкого заблудиться, такая она раскидистая. Кроме этого, время от времени в школе раздаются звонки, и, спеша с крысой за пазухой на любимый урок математики, детишки вполне способны совершенно случайно затоптать вас до смерти, ибо ломятся они, не глядя под ноги, а убойная сила толпы этих малолетних преступников такова, что измеряется она исключительно мегатоннами. Единственное, что может вас спасти, это своевременный прыжок на шкаф. В противном же случае, как говорится, кто не спрятался, я не виновата... Так что лучше все-таки успеть. И осторожненько продвигаться в направлении библиотеки, потому что, конечно, в этой школе все не как у людей, но библиотекарь окопался почему-то как раз там, где полагается. Смекнул, видать, злыдень, что из этих маргиналов сюда никто никогда не заявится. Ну кому из местных жителей придет в голову мысль пойти в библиотеку? А на случай внезапного вторжения он книгами обложился и сидит, жертв себе поджидает. Имейте в виду, это у нормальных людей книга — источник знания, если Интернет вырубился, а у этого выродка она — орудие убийства! Стоит вам появиться в библиотеке, как начинают срабатывать хитрые его ловушки. Это только кажется, что книги на вас сами по себе посыпались. Нет, это он, зловредный библиотекарь, много-много лет раскладывал их определенным образом, чтобы убить наповал непрошеного гостя. И ходят по всей школе легенды, что несколько раз пошли дети в библиотеку за книгами, и больше никто их не видел. С тех пор, мол, окончательно упала успеваемость, потому что дети со страху совсем читать перестали. А вам деваться некуда, у вас, знаете ли, особое задание, так что просто будьте внимательны и осторожны, особенно при третьей встрече со злодеем, к которой он подготовится особенно тщательно. И не рассчитывайте, что его остановит знание того, как не хватает в стране учебников. Если вы не сумеете сразу же запугать его рыками, он вас этим дефицитным товаром так закидает, что вас всех потом родные мамы не узнают.

5 уровень

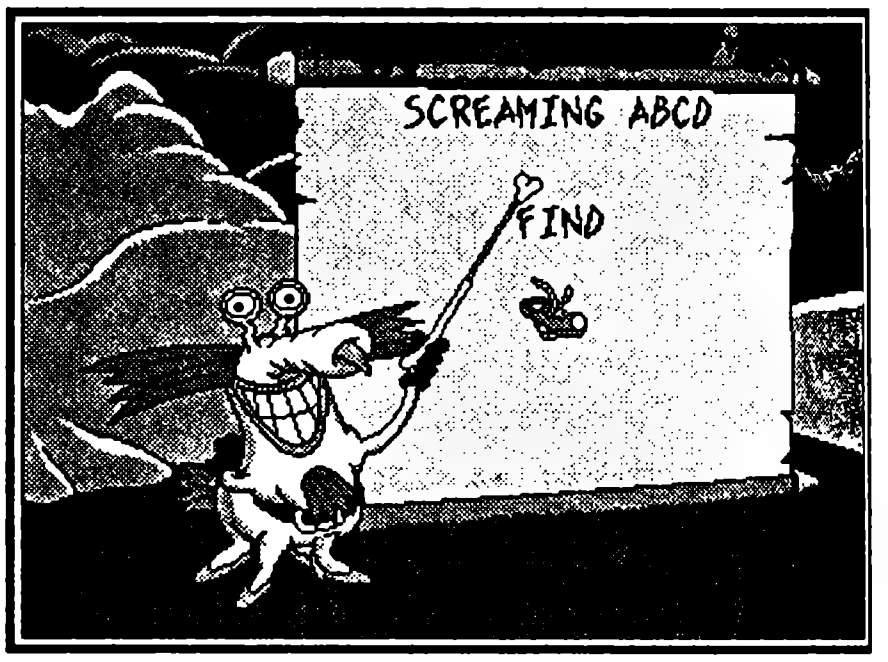
Снова вы в подземелье. Здесь вам придется выбирать, по какому пути вы пойдете. Всего их три. Вот, например, один из них. Идем по правой верхней трубе. В один из моментов вы окажетесь перед непреодолимым водоемом, чтобы преодолеть-таки его, просто киньте в потолок что-нибудь поувесистее, чтобы сбить висящее там колесо. На нем плывите до следующего туннеля, в который придется срочно бросаться, иначе вам не выплыть. Просто дождитесь, пока ваше колесо засосет в водоворот, и двигайтесь дальше. После этих злоключений вам предстоит очередная встреча с собакой, которая, поджидая вас, коротала время, отрабатывая технику прыжка. И прыгать она, естественно, выучилась очень здорово. Так что теперь уже надо ухитриться и проскочить под ней во время прыжка. И рычите на здоровье,

потому что следующий босс глух, как пробка. Так что не жалейте своих молодецких рыков на бедную собачку, не солить же эти рыки, в конце-то концов. Далее вас поджидает старый маразматик, который так и норовит сгрести ваших монстриков в охапку и дико завопить от радости. А что ему в радость, то очень и очень вредит здоровью нежных монстриков. Так что не давайте ему этого сделать, не рычите, не кидайтесь в него мусором. Лучший способ устранить старого хрыча — сбивать колеса, когда он находится под ними. Надолго его не хватит, и проход освободится.

6 уровень



Вы — на заводе. Бездушная автоматика, похоже, предназначена исключительно для того, чтобы ваши друзья погибли, не имея никакого диплома. Впрочем, квалификация на производстве в том и заключается, чтобы сводить производственный травматизм к минимуму. Очевидно, что владельцы данного предприятия озабочены только получением прибыли и не хотят улучшать условия. Что ж, коли останетесь живы, можете смело натравить на них экологов. Потому что так жить нельзя. Ну как тут пройти без потерь, если вам все время падают на голову разные тяжелые предметы. То вы получаете по куполу ящиком, то тюком, который свалился с транспортера или до такой степени раскачался ветром, что стал смертельно опасен. Правда, заметив издалека тючок с заплаткой, стоит как-нибудь попробовать до него добраться, имея в виду пополнение энергии. Кроме того, на этом заводе существуют большие проблемы с трудовой дисциплиной сотрудников, которые в рабочее время дружно оставили свои трудовые посты и, похоже, приняли активное участие в совместном распитии алкогольных напитков, потому как ни один трезвый рабочий не станет бродить там, где на него может свалиться все, что угодно. И тем более никто при этом не станет всем трудовым коллективом играть в йо-йо. А они играют! Более того, они еще и лупят вас этой игрушкой по голове! При этом они так веселятся, что сразу становится понятно, в какой школе они учились. Так что держите ухо востро — рабочие, скорее всего, принимают ваших маленьких друзей за ту нечисть, которая обычно мерещится с пьяных глаз. Если вам попадется закрытая дверь, а поблизости подозрительно трезвый робот будет уныло переносить ящики, стреляйте по рубильнику. Вам надо добиться того, чтобы ящик упал прямехонько на плиту, находящуюся в центре комнаты. Добравшись до выхода, вы переходите в другую часть завода.



7 уровень

Да, это вам не Рио-де-Жанейро! Этот цех еще более уныл и запущен, чем предыдущий.

Канаты, рубильники, их все больше! Кое-где появились кровожадные гидравлические прессы, готовые раскатать на блины все, что шевелится. При этом редко кто сможет пройти по этому цеху, не свернув себе шеи, потому что пол давным-давно прогнил и, того и смотри, обвалится прямо у тебя под ногами.

8 уровень

Почти все время приходится перебираться по канатам. И так — весь уровень! Если вам удастся обнаружить потайной ход, то, возможно, вам удастся несколько сократить путь.

9 уровень

Радуйтесь, вы — в гостях у босса. Да-да, в его личной резиденции. Причем попадаете вы к нему безо всяких предисловий. Раз — и вы у босса. Так что постарайтесь сохранить хладнокровие, оно вам пригодится очень сильно и очень скоро (то есть, оно вам уже сейчас бесконечно необходимо). На этот раз вам предстоит сразиться с толстой теткой-работницей, очевидно, несколько перебравшей вместе с остальными членами трудового коллектива, но от этого только более злой и коварной. Орудует эта богатырка стокилограммовыми ящиками, и море ей по колено! Вам остается только попробовать расстреливать эти ящики. Можно порычать, хотя и малоэффективно, вреда даме ваши рыки не принесут никакого, а вот немножко побегать заставят. Сверху расположены два транспортера, по которым едут ящики. Ваша задача — при помощи двух рубильников сделать так, чтобы ящики падали прямо на тетеньку. Проще же всего избавиться от нее следующим способом. Встаньте возле левого рубильника. Переключите его. Когда работница получит свое первое увечье, снова переключите рубильник и, после падения ящика, пугайте врага рыком. Делайте так до тех пор, пока тетка не побежит лечиться в заводской медпункт.

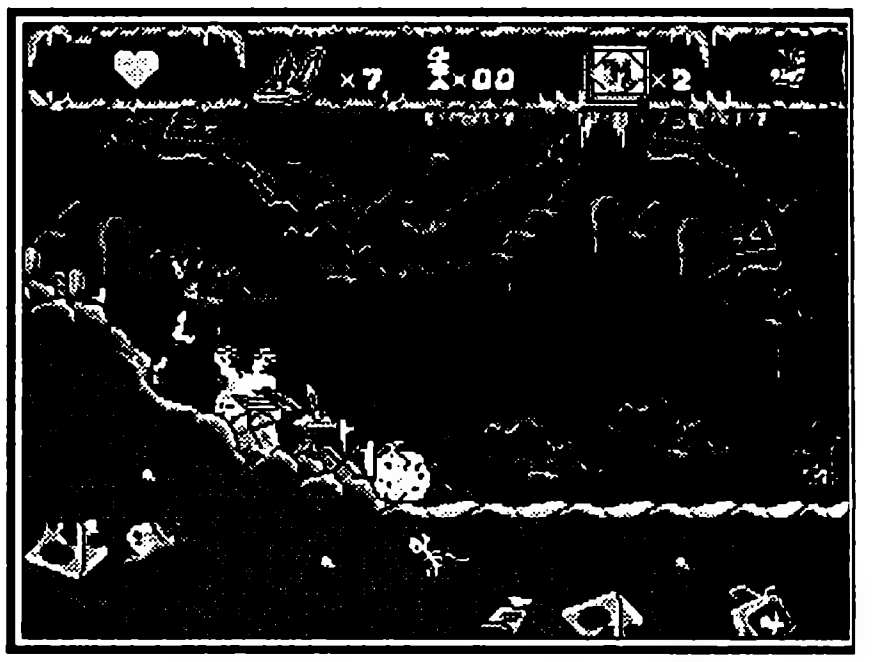
10 уровень

Опять подземелье. Закрепляем пройденный материал в слегка усложненном виде. С тех пор, как вы покинули эти места, изменилось здесь немногое. Успели только прорыть несколько новых секретных тоннелей, да поменять кое-что в интерьере. Правда, завелся тут новый изверг — огромный синий котяра повышенной упитанности. Как это ни странно, но его появление никак не отразилось на численности крысиного населения, очевидно, синие коты не испытывают потребности в поедании крыс. Чем он тут питается, остается загадкой, на решение которой не стоит тратить время. Потому что закусить вашим другом-монстриком эта киса никогда не откажется. Так что лучше не попадать ему на зубок, а постараться одолеть враждебного представителя семейства кошачьих в честном поединке, тем более, что боссом он, к счастью, не является. Является же полноправным боссом на этом уровне некое летающее существо, очень гордое своими летными способностями. Вероятно, жизненным кредо этого зазнавшегося птеродактиля можно считать крылатую фразу одного некогда очень популярного писателя: «Рожденный ползать летать не может!». И, руководствуясь этой

нехитрой житейской философией, наш босс, похоже, решил, что все летать не могущие, в том числе и вы, разумеется, не имеют права на существование и подлежат уничтожению, как низшая раса. Поэтому будьте с ним поосторожнее, чтобы не оказаться сброшенными на шипы. Для того, чтобы помешать осуществлению его низменных намерений, надо все время двигаться, так как босс, при всем своем самомнении, летает-то на самом деле довольно посредственно, и поймать постоянно мельтешащую цель представляет для него непосильную трудность.

11 уровень

О! Новинка! На этот раз превратности судьбы закинули вас в палеонтологический музей. Вас окружают скелеты динозавров, что очень познавательно и полезно для общего развития. Жаль только, что как следует полюбоваться на бренные останки доисторических животных, предаваясь философским размышлениям о скоротечности жизни, вам не удастся. Как раз в этот день уже знакомая вам школа организовала для своих питомцев экскурсию. Так что рано вы радовались вечной разлуке с этими выродками, детишки всегда рады порезвиться. И способны, как обычно, причинить вам очень крупные неприятности. Странности музея этим не исчерпываются, потому что, кроме скелетов динозавров, в нем мирно обитают те, из кого эти скелеты делаются. Процесс вырождения, конечно, сильно коснулся этих некогда огромных тварей, но зато комнатный формат вполне позволяет содержать в музее целую свору этих гадов. Здесь представлены два вида динозавриков: птеродактили, так и норовящие отложить вам на голову непонятно что, и зеленые динозавры, непонятно чем плюющиеся. Будьте осторожны, проходя мимо качающихся на веревках черепов, можно в два счета схлопотать по голове, что вряд ли не отразится на вашем здоровье, причем самым негативным образом.

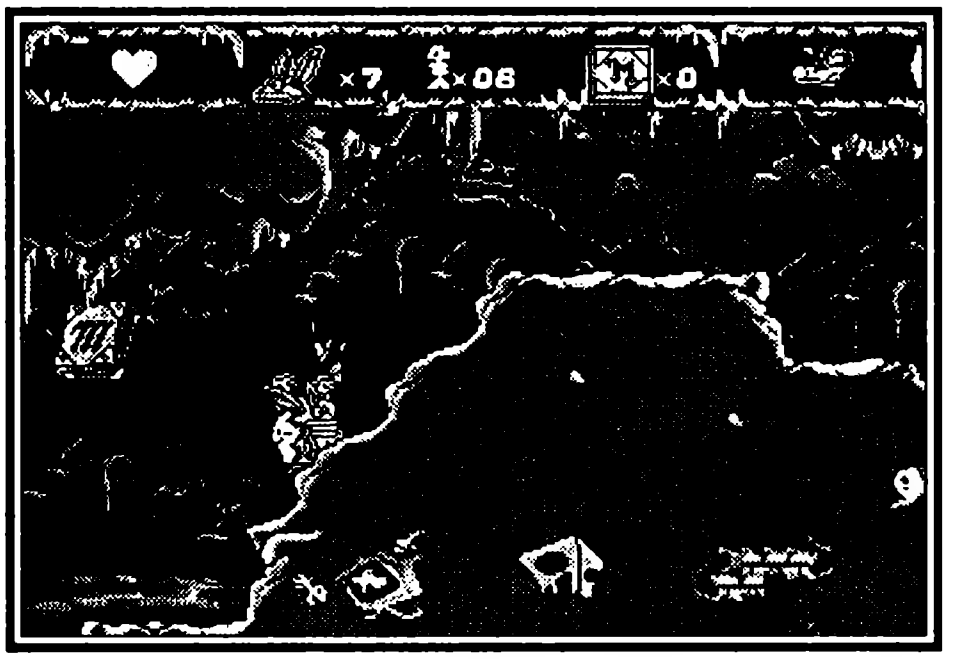


Босса здесь нет.

12 уровень

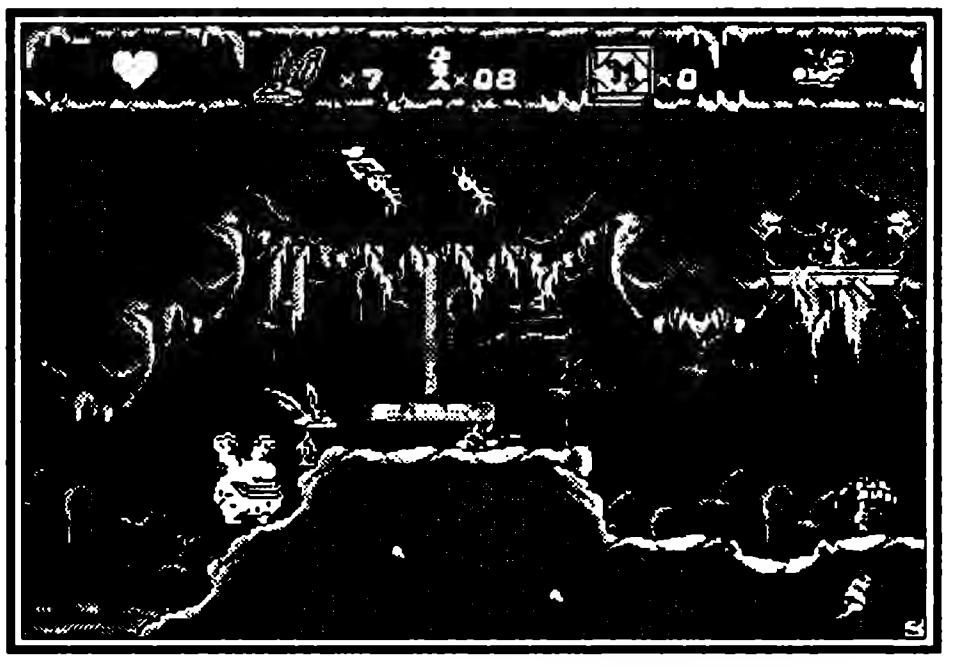
Рабочий день закончился, все посетители разошлись по домам. Даже неприятные школьники наконец-то угомонились и стали похожи на нормальных детей, мирно спящих в своих кроватках, потому что, как вы уже, наверное, догадались, наступила ночь. В музее остались только динозавры, то, что осталось от их далеких предков, ночной сторож и вы. Естественно, стало темнее, кроме того, везде разлита странная жидкость, напоминающая не то масло, не то нефть. Отовсюду что-то капает и пузырится, но опасность представляют только капли. У вас же вновь имеется особое задание. На сей раз вашей жертвой должен стать ночной сторож, которого приказано запугать до смерти по всем правилам искусства. Конечно, где этот человек получал свое начальное образование, догадаться не сложно. Поэтому он неплохо владеет навыками обороны при помощи подручных средств. Взятые на ужин бананы моментально превращаются из мирных фруктов в довольно опасное оружие. Но подозрительно покачивающийся сторож (уж не заходил ли он с утра на завод) и не подозревает, что его снаряды абсолютно неэффективны для борьбы с такими асами.

как вы. Так что смело вступайте в бой, с самого начала используйте все свои рыки и преспокойно расстреливайте дядьку, время от времени перепрыгивая через бананы, с помощью которых он наивно полагает вывести вас из строя. Конечно, сильно досаждает непрестанно капающая во время боя грязь, но кто сказал, что должно быть легко?



13 уровень

Опять подземелье! Так недолго нажить какую-нибудь клаустрофобию, честное слово. Сколько можно, в конце концов, бродить под землей, как какие-нибудь кроты! Правда, кое-что новенькое здесь как всегда имеется. На этот раз, например, вам придется постоянно скакать через ямы с водой. И некоторые из них настолько раскидисты, что вам, вероятно, не удастся преодолеть этот уровень с первого захода. Может даже случиться так, что вам придется начинать все с самого начала несколько раз. Не отчаивайтесь и помните, что терпенье и труд все перетрут! Боссом вновь окажется недобитая летучка, и надо честно признать, что наличие двух ям с шипами сильно укрепит ее позиции.



14 уровень

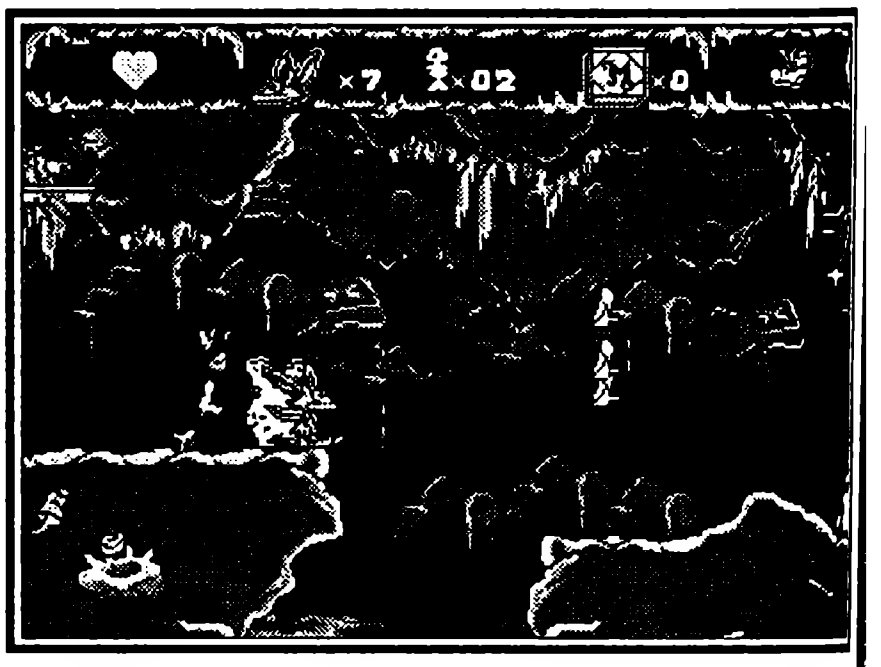
Не пора ли подумать о том, где устроиться пожить. Подумали так монстрики, да и оказались в холле здоровенного отеля. На этом уровне вы набегаетесь по этажам до такой степени, что при виде подъезда без лифта будете впадать в тоску. А с первого этажа на второй сможете добраться только на лифте. И при таком образе жизни вам еще придется, носясь сломя голову по коридорам отеля, постоянно бороться с врагами. То какие-то праздношатающиеся молодые люди ни за что ни про что начнут кидаться в вас какой-то штукой, по принципу действия отдаленно напоминающей бумеранг. Еще похоже на то, что городок, в который вы попали, навестил с гастролями цирк. В отеле кишмя кишат клоуны, отдаленно напоминающие заставки ОРТ. При этом они постоянно оттачивают свое искусство, используя в этих целях всех, кто попадается им под руку. Одни из них только и дожидаются удобного момента, чтобы заехать кому-нибудь тортом. Другие до того дорепетировались, что разучились нормально передвигаться, и теперь все время прыгают. И как всегда, встреча с представителями творческой богемы может обернуться трагедией для невинной юной души. При этом все выходки жрецов святого искусства достаточно опасны и абсолютно не смешны, из чего можно сделать вывод о полной моральной и профессиональной деградации этих клоунов, призванных смешить и радовать, а не травмировать. Босса на этом уровне нет, очевидно, даже у него достаточно вкуса, чтобы не желать смотреть на жалкое кривляние бездарных комедиантов.

15 уровень

Осуществляются тайные мечты о красивой жизни и утрачиваются иллюзии. На фоне роскошных декораций, ибо вы попали в самую фешенебельную часть отеля, разыгрывается очередной акт драмы, именуемой пересдачей экзамена. Откиньте преклонение перед роскошью, если страдаете этой слабостью! Лучше хорошенько осмотритесь вокруг и подумайте, как отсюда выбраться с минимальными потерями. Например, красивые фонтаны, которых здесь немало, могут сослужить добрую службу, если использовать их в качестве трамплинов. Дети, проживающие в отеле, не организованные при этом ни школьным уроком, ни экскурсией, тем не менее, не спешат прекращать боевые действия против вас. При этом они снуют повсюду, а еще они ездят, а еще кидаются игрушками, что тоже не является с вашей точки зрения такой уж невинной забавой. Пока пресыщенные отпрыски пресыщенных родителей развлекаются таким варварским образом, вы не можете ни на секунду расслабиться, почувствовав себя в безопасности. Есть и еще источники неприятностей, например, излюбленные растения богатых бездельников, то есть, просто говоря, пальмы. С них того и гляди сверзится перезрелый орех, и лучше не стоять в эту секунду под пальмой. Кроме убойной силы, ничего полезного в этих орехах нет, и не рассчитывайте перекусить на ходу этой экзотикой. Несъедобно, увы! На этом уровне имеется босс, по роду занятий — мастер карате, причем женского пола. Впрочем, каратистка вам попалась престарелая и, не то в силу возраста, не то образ жизни сливок общества не способствует сохранению хорошей формы, но, так или иначе, разделаться с ней не сложно. Рекомендую запугать ее поосновательнее, а потом кидаться в нее всем, что попадет под руку, при этом не допуская ее до своей особы. Главное — вовремя увернуться, а во время ее прыжков просто пробегайте под нею, и все будет в порядке.

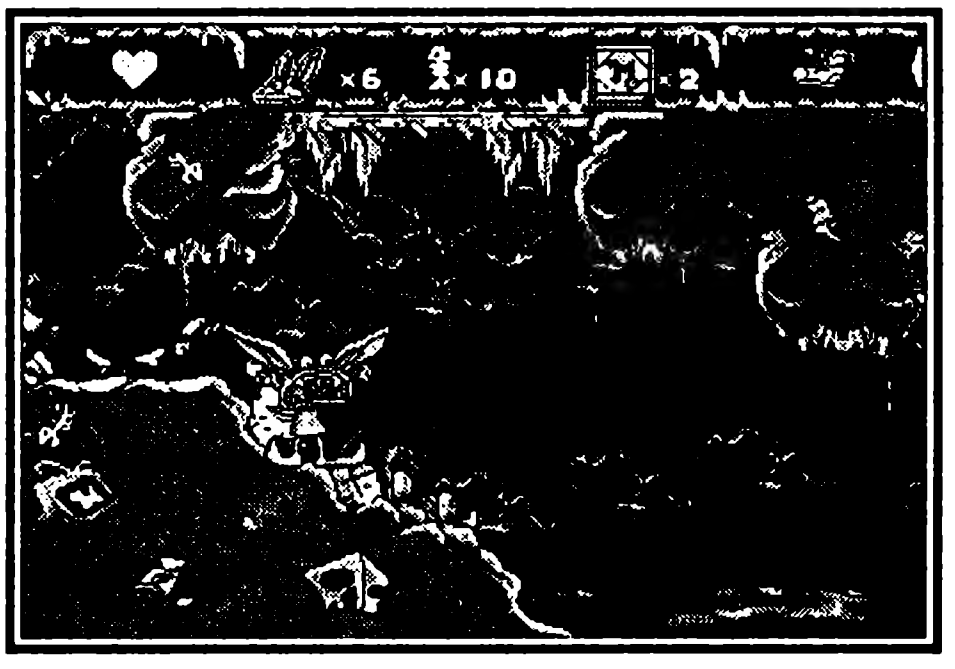
16 и 17 уровни

Не соскучились ли вы по подземелью? Нет? А жаль! Потому что, хотите вы или не хотите, а придется опять побегать по почти уже родным местам. Ну, что тут можно сказать — препятствий стало больше, ходы еще больше запутались, а так все по-прежнему. Так что постарайтесь особо здесь не засиживаться, после прохождения обоих уровней можно будет сменить обстановку.



18 уровень

Вас занесло в гости к сумасшедшему профессору. Опять вы изучаете быт и нравы сильных мира сего. Судя по размерам, а, следовательно, и дороговизне данного жилища, люди,



подобные хозяину этого особняка, наслаждаются жизнью вместо того, что бы лечиться в психиатрической больнице. Вот в таком странном мире мы с вами оказались. Весь особняк просто завален всяким металлоломом и прочим мусором, а в воздухе роится немыслимое количество микророботов, явно созданных для того, чтобы ловить непрошеных гостей вроде вас. К счастью, они наверняка китайского производства, так как разваливаются после нескольких метких попаданий. В доме полным-полно всяких кнопок, на которые надо нажимать, чтобы открыть проход в какой-нибудь из многочисленных тоннелей или отключить лазер. Еще в доме водятся коты, которые хоть и разжирели на лабораторных мышках, но представляют из себя реальную угрозу вашему благополучию. Не стоит также, попадать в стальную клетку, которая висит под самым потолком.

19 уровень (заключительный)

В принципе, он является продолжением предыдущего, так что сразу перейдем к самому главному, то есть к профессору. Который по совместительству работает самым главным боссом. В том коридоре, где вам выпало встретиться с ним лицом к лицу, имеется кнопка, с помощью которой вы сможете включать и выключать свет во время генерального сражения. Настоятельно рекомендую не лениться и запомнить, где она находится, потому что пройдет совсем немного времени, и эта кнопка окажется вашим главным оружием против этого злодея.

Профессор явится перед вами, напялив на себя что-то невообразимое, но достаточно вероятно, что он одет по последней моде от Кардена, на худой конец — Диора. Но вооружен он при этом окажется достаточно серьезно. Но пусть не устрашат вас эти страшные стальные грабли, расправиться со злодеем не так уж трудно, хотя и занудно. Для начала выключите свет и идите к профессору. Естественно, что такие ваши действия спровоцируют профессора погнаться за вами. Как только он занялся этим гнусным делом, вы бегите прямехонько к нашей любимой кнопке и быстренько включайте свет. Пока профессор не опомнился, пугайте его рыком и сразу же кидайтесь в него чем-нибудь, чтобы отогнать его подальше. При этом вы не только отнимете у него часть энергии, но и получите еще одну книженцию. Таким образом надо действовать до тех пор, пока бедолага не перепугается окончательно и не попытается сбежать. Вот в этот момент не надо предпринимать вообще ничего. Дело в том, что люди науки, как известно, часто страдают некоторой рассеянностью, а этот еще и не совсем, мягко говоря, нормален. Так что просто стойте и наблюдайте, как мерзкий злыдень попадется в собственный ящик-ловушку.

На этом игра заканчивается и начинается поздравление. Сам директор академии со слезами умиления на глазах собственноручно вручит монстрикам долгожданный диплом. Ну, а бедного профессора, не вынимая из ящика, в который он попал по собственной глупости, отправят в Австралию, при этом отобрав у него особняк для использования в учебных целях.

RISK

РИСК

Parker Brothers ● Количество игроков 6 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Вы страдаете манией величия? Вы считаете, что миру нужен новый хозяин, и этот человек именно вы? Поздравляю! Вы сможете приблизиться к своим мечтам, поиграв в эту игру. Захват мира времен наполеоновских армий — вот что такое RISK. «И целого мира мало», — вот девиз этой игры.

Управление

Управление очень простое. Используются только кнопки A, B, C и, соответственно, ✣. О том, ка́к они используются, ниже.

Меню в игре

Вызов этих меню с помощью кнопки **Start**.

Меню при расстановке войск в начале игры — Auto-Choose Menu

В нее входит: **Country Choices** — автоматически занимает свободные страны в случайном порядке.

Army Placement — занимает страны и расставляет оставшиеся войска. **New Game** — начать новую игру (зачем это нужно, непонятно, проще нажать **Reset**, быстрее будет).

Меню во время игры — Main Menu

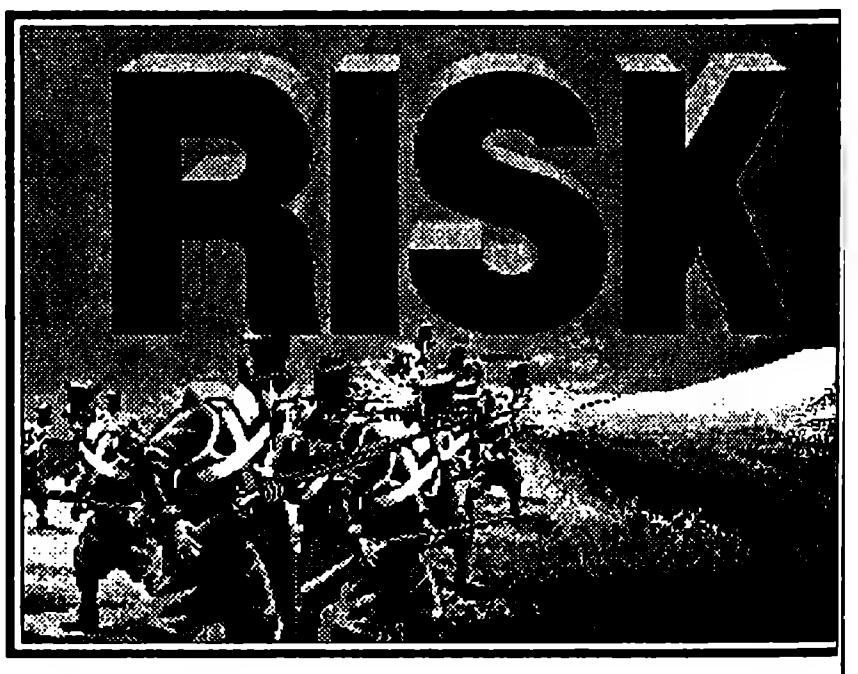
End Turn — конец вашего хода. Требует подтверждения: A — если да, B — нет.

Fortify — переместить армии из страны в страну. Переместить можно только из стран, которые находятся рядом. После перемещения ваш ход автоматически завершится, поэтому лучше делать это в конце хода. Тоже требуется подтвердить.

Statistics — здесь показывается вся статистика: количество армий (ваших и противника), сколько стран под вашим контролем и т.д.

View Cards — посмотреть ваши карты, если они есть.

Battle: — можете переключить стиль игры **Classic** или **Arcade**. **Battle View On** или **Off** — в случае, если стиль игры **Classic**, вам будут показывать ход битвы **On** или только выдавать результаты боя **Off**. **Sound Is** — звук в игре включен **On** или выключен **Off**.



Switch Player — эта опция переключает игрока, чей ход на управление компьютером. Это нужно вот для чего: допустим, вы играете втроем, и вдруг один вспоминает, что ему ...а домой, и уходит. Так вот, чтобы не хо-

дить за него, вы делаете **Switch Player** и компьютер будет доигрывать за него. Если вы играете один, а остальными управляет компьютер, то лучше эту опцию не включать, иначе вы будете наблюдать, как электронные мозги будут самозабвенно развлекать сами себя, забыв о вашем присутствии.

Ну и **New Game** — новая игра.

Меню при расстановке войск в процессе игры — PLACEMENT MENU

Statistics — статистика.

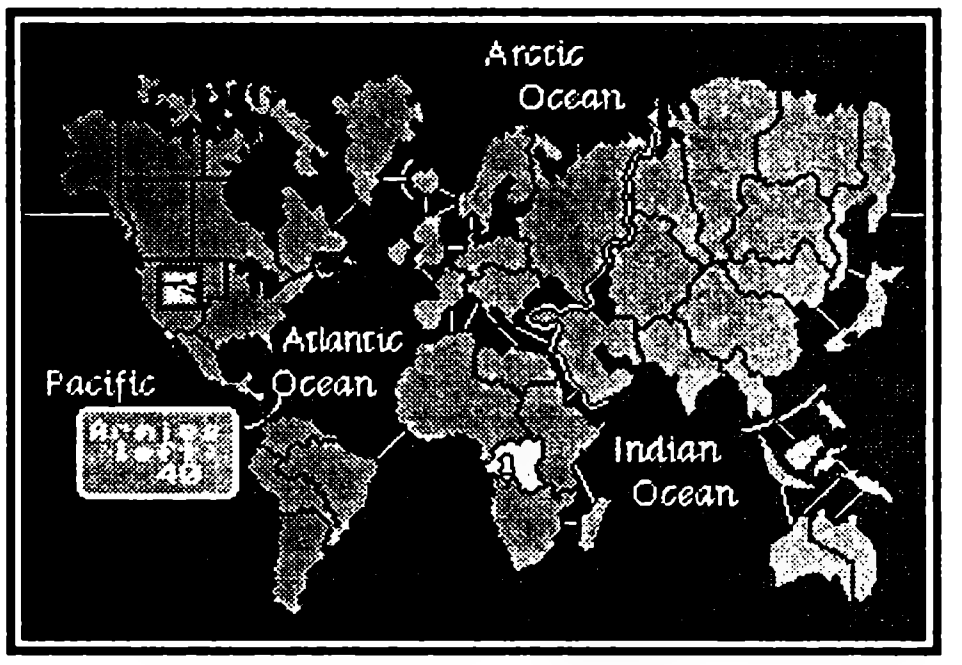
View Cards — посмотреть карты.

Redo Placement — отменить то, что уже расставлено. Действует, пока не поставлена последняя армия.

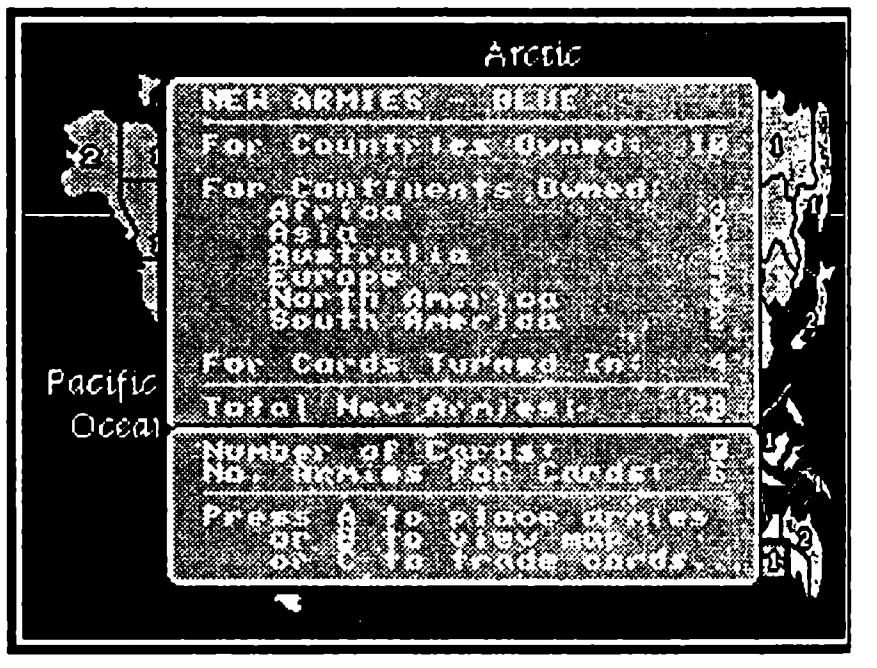
И опять-таки **New Game** — новая игра.

Меню

В начале вам предлагается выбрать тип игры — **Classic** или **Arcade**, соответственно, ✣ право — лево поможет определиться в этом вопросе. Разница между типами заключается в том, что в **Classic** баталии проходят автоматически (все зависит от численного преимущества и воли случая), а в **Arcade** вы сами определяете исход битв с помощью сноровки, уменья, тренировки. После этого предложат выбрать количество игроков. Могут играть до шести человек, а можно играть и одному против 1-5 компьютерных игроков. Варианты любые, скажем, 2 человека и 3 компьютерных оппонента. Под надписью **Player 1...6** будет изображен значок, который в дальнейшем будет флагом этого игрока, а также две надписи **Human** и **Computer**. **Human** играть будет человек, **Computer** играет компьютер. После выбора **Human** введите свое имя и жмите **Start**. При выборе **Computer** вам предложат задать уровень опытности компьютерного игрока **Beginner** — самый слабый, **Intermediate** — средний и **Expert** — самый сильный. Если вы играете против нескольких компьютерных игроков, то можете задать каждому свой уровень опытности. После всех этих процедур вы увидите цве-



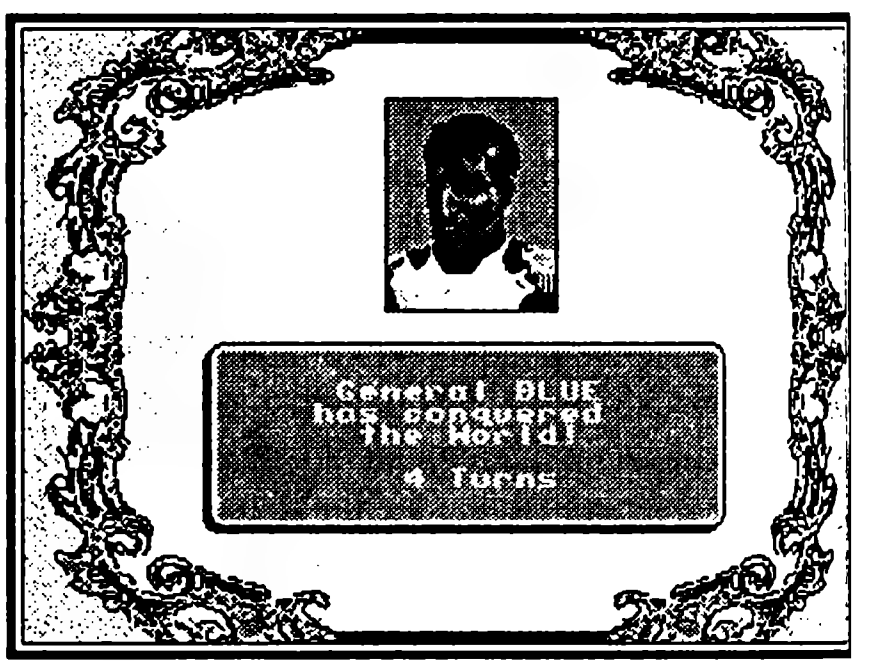
тастую карту мира (возможно, в будущем вашего!) с приветствием Welcom to **Risk**. Полюбовавшись, давите **Start**.



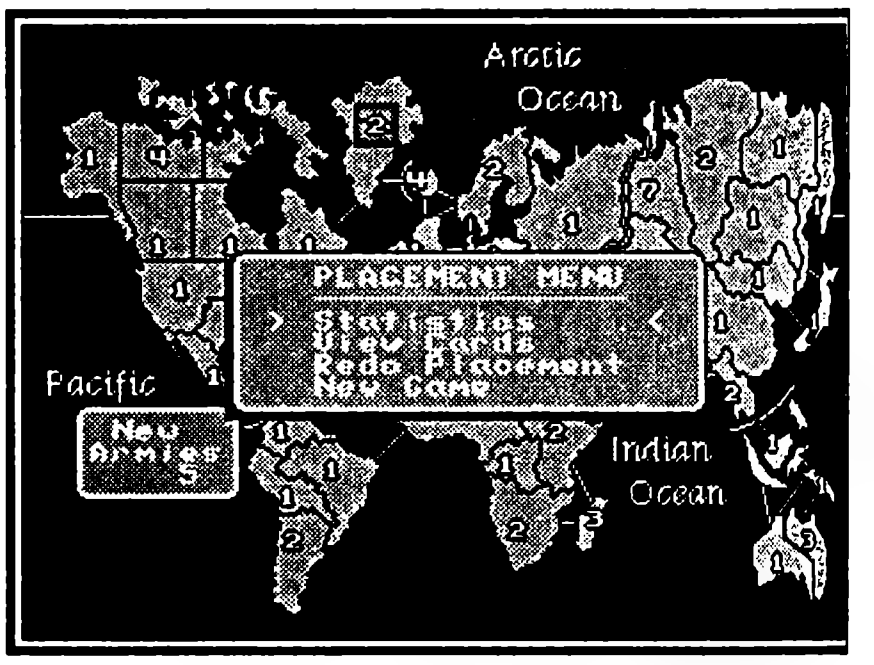
Прохождение

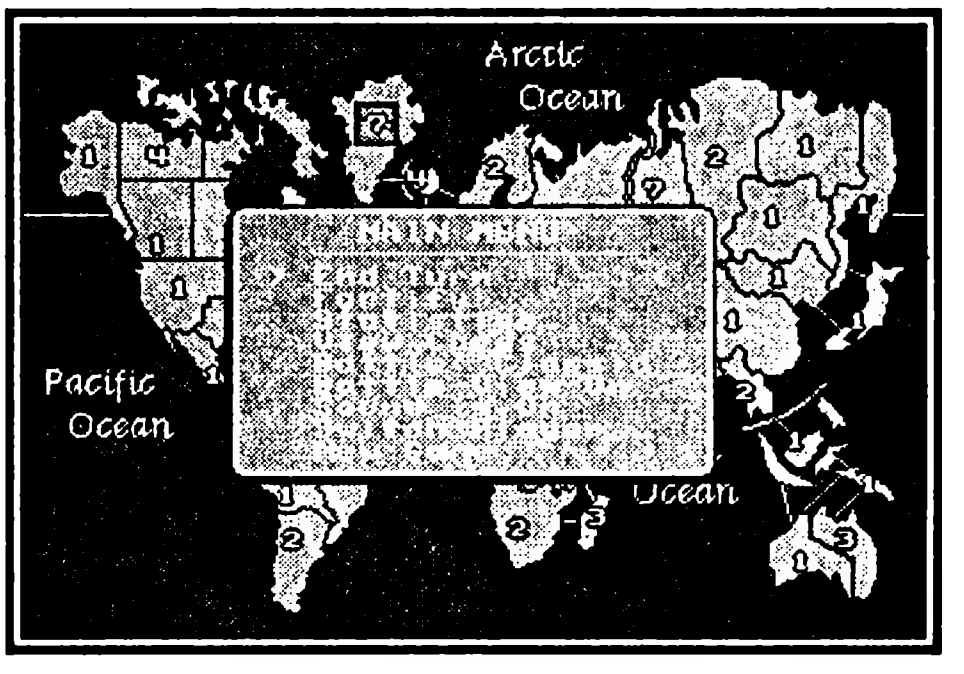
Ну, вот вы и прибыли в мир побед и поражений, славы и забвения, возможно, для того, чтобы стать новым хозяином этого мира.

Теперь перед вами та же карта, но уже вся серого цвета. Пока, значит, ни кем не контролируемая. На ней обнаружится квадратик с ружьем, в нем (теперь и в дальнейшем вы будете оперировать им) надпись — **Armies Left:** (количество имеющихся в вашем распоряжении армий) и цифра, соответственно, сколько их. Вам предлагается расставить свои войска по карте. Пока по одной армии на каждую выбранную страну. Перемещайте квадратик на понравившуюся территорию и жмите A. После вас какую-то территорию займут противники. Теперь опять ваш ход и так, пока не будет занята вся карта. Так, карта распределена, теперь пришло время расставить оставшиеся войска. Здесь вы уже можете распределить на каждую страну (вашу, конечно) столько армий, сколько хотите, исходя из того, что есть. Если все эти расстановки вас утомляют, воспользуйтесь автоматической опцией.



Ну, закончили — теперь можно и повоевать. Думаю, смысл ясен — нужно захватить всю карту. С чего начать? Вы можете атаковать какую-либо страну, чтобы захватить ее. Как это сделать? Наведите квадратик на свою страну с территории, с которой вы будете нападать, и нажмите A, сразу надо сказать, что напасть можно, только если страны соприкасаются, после этого ваша территория замигает, как и территория противника, на которую можно напасть. Если рядом несколько стран врага, то вы можете выбрать, куда атаковать, ✥ джойстика. Кстати, для атаки нужно, чтобы на вашей земле, с которой будет нападение, было как минимум 2 армии (чем больше, тем, соответственно, лучше). Если игра идет в стиле **Arcade**, то можно (при надлежащей опытности) победить и с небольшим количеством войск численно превосходящего противника. Если в стиле **Classic**, то шансы выиграть у врага, скажем, вдвое превосходящего ваши силы, равны почти нулю. Итак,





вы напали. Первое, что вам попадется, если вы играете в **Classic**, это **Attack Menu** — меню атаки.

В нем: **Attack** — атака с паузами, то есть для каждого выстрела вам нужно жать кнопку A. Этим ваше участие в битве и ограничивается.

Continuous Attack — атака без пауз, сидите-смотрите.

Fast Battle — битва без вашего участия и без показа, только результат сражения.

Attack & Defence Options — здесь можно увеличить или уменьшить количество нападающих войск. Вообще-то, все увеличение и уменьшение заключается только в количестве стреляющих пушек, зачем это нужно, не очень ясно, понятно, что глупо, нападая десятью армиями, палить из одной пушки, лучше со всех стволов! Кстати, когда нападают на вас, то вам также предлагается выбрать количество защищающихся армий, но только при условии, что на территории, которую атакуют, не менее двух армий. Выбор осуществляется ✣. ↑ больше армий, ↓ меньше, кнопка A — закрепить выбор. Если вы играете в **Arcade**, то сразу окунаетесь в гущу боя. Тут почти все зависит от вашей реакции. Экран делится пополам — на одной половине ваша пушка, на другой врага (свою половину определите по цвету цифры вверху экрана и полоске внизу). Цифра обозначает количество армий, соответственно, уменьшается при попаданиях, а полоска — дистанцию стрельбы. Пушка управляется так: ✣ ↑ – выстрел дальше, ✣ ↓ — выстрел ближе, при этом полоска внизу экрана будет, соответственно, увеличиваться или уменьшаться, влево-вправо — поворот пушки и A – выстрел. Перед вашей пушечкой будут суетиться солдаты врага, туда-сюда, не дайте им долго маячить перед вашим грозным стволом, положите их снайперскими выстрелами. Кстати, ваш скромный пулеметик стреляет очень быстро, что несколько странновато для такого допотопного агрегата. Ну да ладно. Если вам повезло, и злые враги сложили кости внизу экрана, поздравляю, территория ваша. Теперь вы можете распределить оставшиеся после боя войска между землей, с которой нападали, и той, которую захватили, при условии, что осталось не меньше двух армий. Территории, где можно произвести обмен, будут мигать, ✣ вверх-вниз поможет осуществить задуманное, кнопка A завершить. После того, как все бои завершены, и вы собираетесь заканчивать свой тур, не спешите, вы можете подвинуть войска из тыла поближе к передовой. Для этого нажмите **Start** и в меню выберите **Fortify**, подтвердите, что хотите это сделать кнопкой A (B, если передумали), вас спросят **Move Frome?** — двинуть из, выбирайте ✣, откуда двигать, кнопка A — подтвердим,

Move To? — двигать куда, выбирайте также. После этого земли замигают, ✥ выбирайте, сколько армий двинуть, A — завершить перемещение, B — если передумали. Все, ваш ход завершен. Теперь ходит противник, сидите-смотрите, вас позовут, когда придут бить. По окончании хода врага (или врагов) перед вашим взором предстанет таблица, тут следует разобраться.

Озаглавлена она так: **New Armies** — новые армии для... следующее слово – цвет вашей армии.

For Countries Owned — добавлено армий за оккупированные страны... количество.

For Continents Owned — добавлено армий за оккупированные континенты... количество за каждый континент отдельно.

For Cards Turned In — за карты добавлено... количество.

Total New Armies — всего добавлено армий... количество.

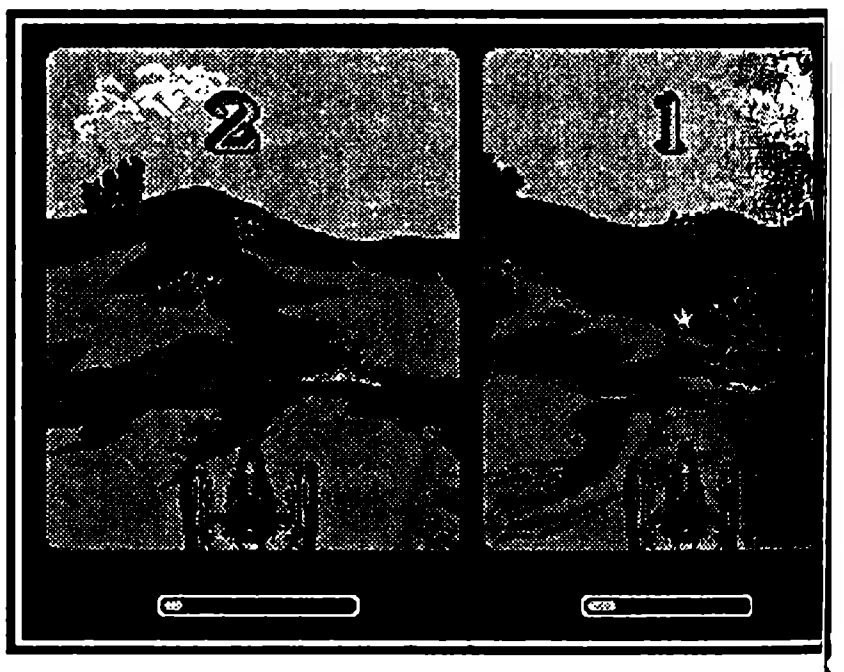
Number Of Cards — количество карт.

No. Armies For Cards — количество армий, которые можно получить за карты.

Press A To Place Armies — нажмите A для расстановки добавленных армий.

Or B To View Map — или нажмите B, чтобы посмотреть карту (мира).

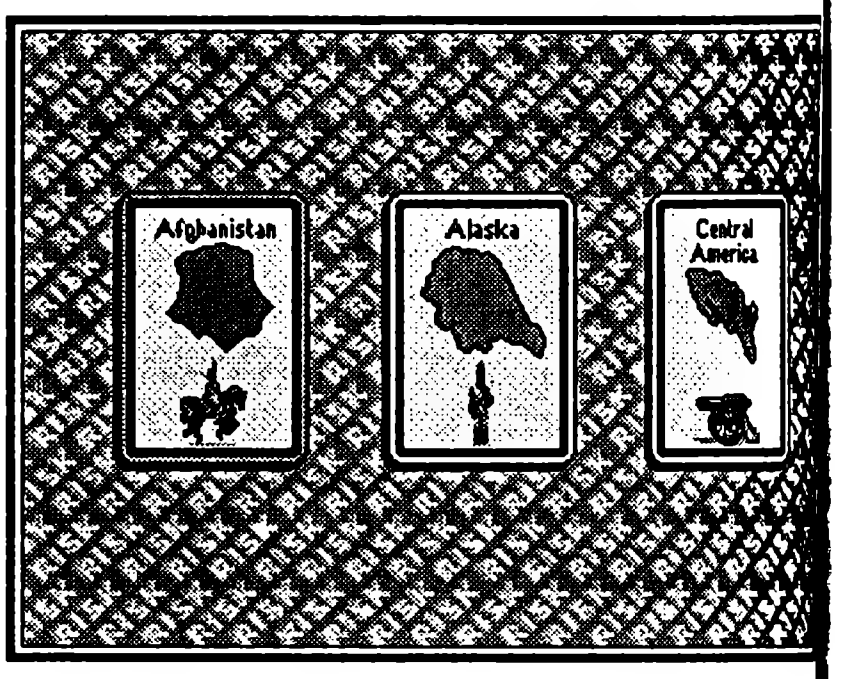
Or C To Trade Cards — или нажмите C, чтобы продать карту. Что касается карт. Карты даются за захваченные острова, например, за Англию. Удерживая острова, за каждый тур вы будете получать по одной карте. Больше одной получить нельзя. Чтобы получить за эти карты дополнительные армии, нужно иметь как минимум 3 карты. В конце тура противника (когда появится ваша таблица с добавленными армиями) нажмите C. Перед вами появятся карты. Наводите на них мигающую рамку и жмите A. На картах написаны названия стран, так вот, карта, выбранная последней, добавит в страну, которая была на ней написана, две дополнительные армии, остальные добавятся к общему количеству. Чем больше туров сыграно, тем больше армий дается за карты.



Советы

При первоначальной расстановке войск (если расставляете вручную) старайтесь размещать армии так, чтобы захватить материк, а лучше два. Так как за них дают добавочные войска, причем, чем крупнее материк, чем больше стран он содержит, тем соответственно, больше вы получите. Также старайтесь держать в своих руках острова, ведь за них вы будете получать карты, а это также дополнительные армии. И не распыляйте силы во все стороны сразу, определитесь с основным направлением атак.

Желаю удачи, господин Наполеон!



SHADOWRUN

БЕГ В ТЕНИ

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игра Shadowrun является аналогом System Shock и представляет собой смесь двух жанров: RPG и Action. Обе игры основаны на вселенной Cyber Punk (это классическая Dark Future RPG). Действие происходит в недалеком будущем: корпорации правят миром, но, несмотря на это, правительство и армия существуют, обладая приличной силой.

Управление

Start — переход в меню выбора инвентаря;
A — стрельба;
B — прицел, выбор опций;
C — отмена.

Описание

Технология в мире Cyber Punk слегка продвинута, при этом наиболее продвинуты медицина и кибернетика. Появилось такое понятие, как биоимплантант. Это есть что-либо, всунутое в тело: оружие (как вам «подкожный гранатомет»?), броня, наворочённые протезы (инфракрасный глаз с 8 кратным увеличением), микрочипы и различные приборы (радар, автоприцел и пр.). О биоимплантах в официальном описании Cyber Punk сказано: «Людям, носящим в себе биоимплантов на $ 100 000, следует хорошо подумать, прежде чем в одиночку заходить в темный переулок. Разумеется, если большая часть этого оборудования не является оружием».

Итак, год на дворе 2058. Управляете вы неким человеком Joshua. Ваш брат Michael, который, как и вы, был наемником в организации Shadow runner (Бегущие в тени), погиб, перебираясь ночью со своим отрядом через Дикую Местность. Общественность и вы узнали об этом благодаря кибернетическому глазу одного из убитых солдат, информация с которого была преобразована в видео. Joshua (то есть вы), конечно, клянется отомстить за смерть брата, и со словами «Русские на войне своих не бросают!» собирает в спешке вещи и летит к месту последней сделки своего обожаемого родственника.

В Shadowrun вы можете выбрать себе персонажа, за которого хотите играть. Всего их три:

Samurai (Самурай)

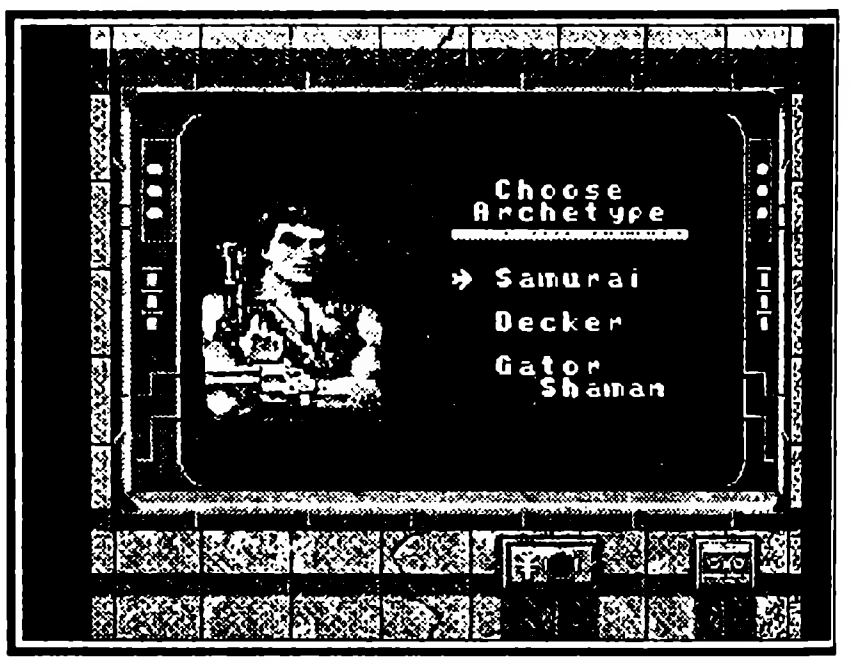
Закаленный в тяжелом бою Самурай является настоящей машиной убийства, эдаким танком на двух ногах. Прекрасно владеет всеми стрелковыми видами оружия, гранатами, хорошо дерется и устойчив к физическим повреждениям, при этом совершенно не разбирается в компьютерах, глуп и не владеет магией. Так что при игре за Самурая, не стоит особо раздумывать над философским вопросом «бить или не бить?». Первое, однозначно.

Attributes

Body	4	Intelligence	2
Quickness	3	Willpower	4
Strength	4	Essence	5.9
Charisma	1	Magic	0

Skills

Sorcery	0	Throwing	2
Firearms	4	Computer	0
Pistols	0	Biotech	1
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	3	Negotiation	1



Decker (Хакер)

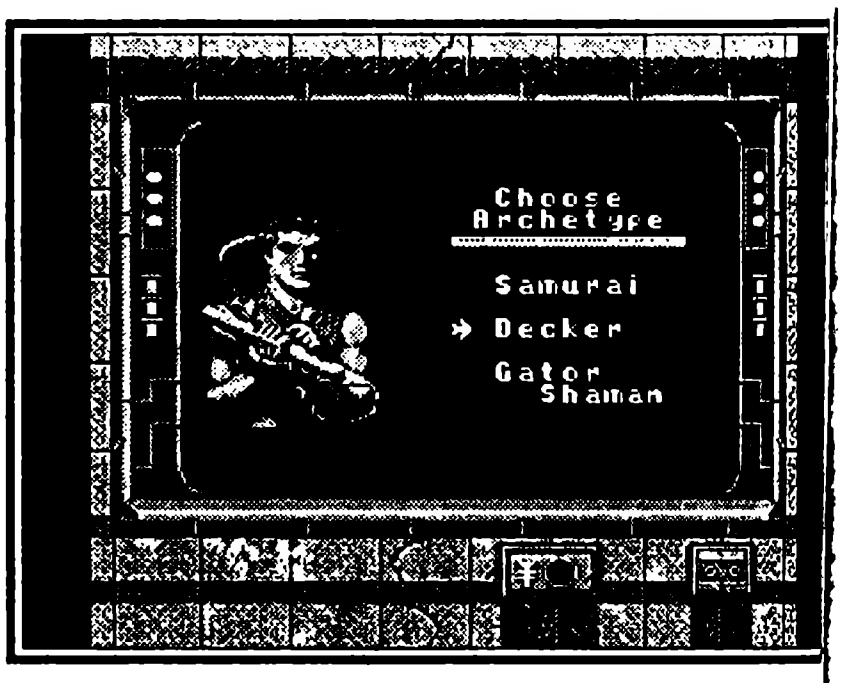
Профессионал — компьютерщик. Он даже спит в обнимку с клавиатурой. Взламывает любые пароли, киберпространство для него — это дом родной. Несмотря на физическую слабость — истинный интеллектуал. Слабо владеет оружием, и плохо переносит физические повреждения. Играя за Хакера, вам необходимо взламывать компьютерные системы и желательно избегать вооруженных стычек.

Attributes

Body	2	Intelligence	4
Quickness	5	Willpower	3
Strength	2	Essence	5.8
Charisma	2	Magic	0

Skills

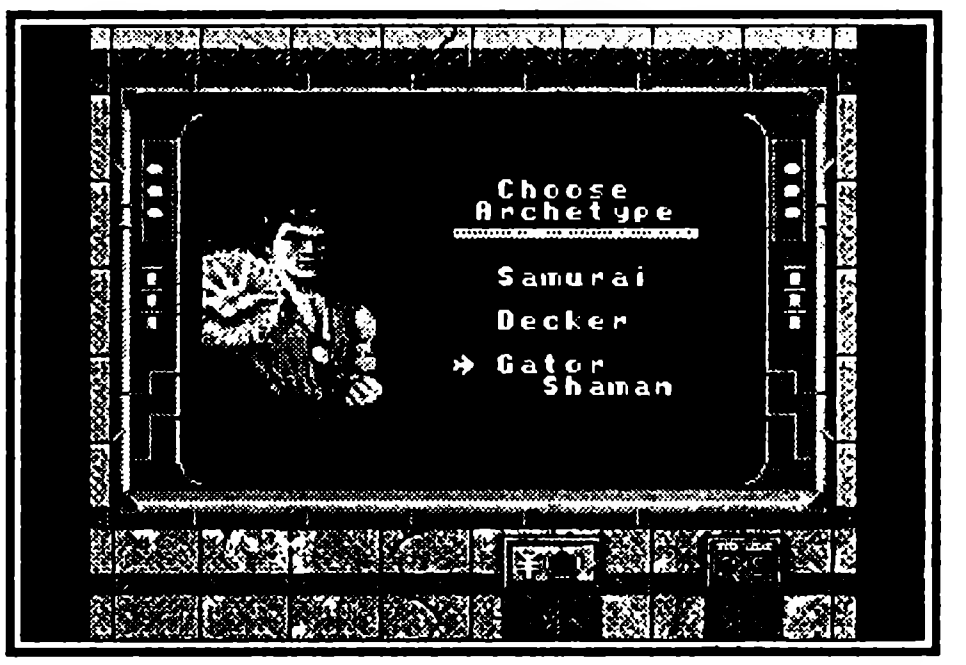
Sorcery	0	Throwing	0
Firearms	2	Computer	3
Pistols	0	Biotech	2
SMGs	0	Electronics	1
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	2



Gator Shaman (Шаман)

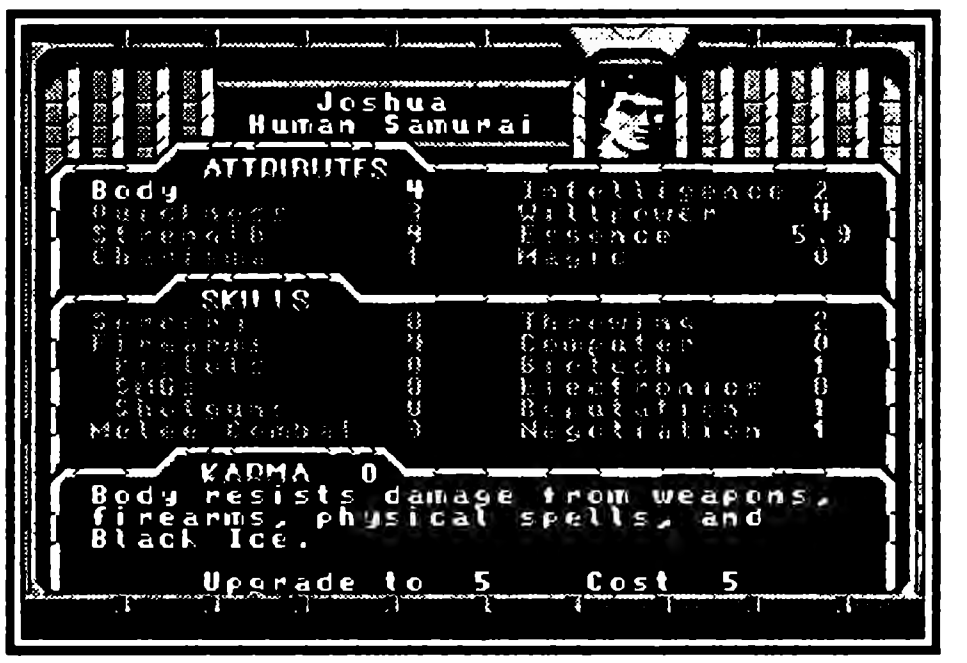
Для достижения цели использует различные заклинания. С детства прогуливал уроки физкультуры, а вместо них занимался магией и оккультными науками. Поэтому слаб, но мастерски владеет колдовством. В игре учится новым заклинаниям у определенных людей. Оружием владеет плохо, еще хуже дерется врукопашную. Тактика игры

за Шамана заключается в изучении и последующем использовании заклинаний (атакующих и защитных). Противников желательно близко не подпускать. Кроме этого, он терпеть не может биоимпланты, поэтому на него их желательно не одевать.



Attributes			
Body	2	Intelligence	3
Quickness	4	Willpower	4
Strength	1	Essence	6.0
Charisma	2	Magic	6
Skills			
Sorcery	3	Throwing	0
Firearms	2	Computer	0
Pistols	0	Biotech	0
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	3

В каждой RPG существуют характеристики персонажа, и Shadowrun здесь не исключение. Они поделены на два раздела: Attributes (Свойства) и Skills (Навыки). Свойства отвечают за такие параметры, как: Body (Выносливость), Quickness (Ловкость), Strength (Сила), Charisma (Обаяние), Intelligence (Интеллект), Willpower (Сила Воли), Essence (Концентрация), Magic (Магия). Навыки же отвечают за параметры: Sorcery (Колдовство), Firearms (Огнестрельное оружие), Pistols (Пистолеты), SMGs (Пистолеты-Пулеметы), Shotguns (Дробовики), Melee Combat (Рукопашный бой), Throwing (Метание), Computer (Компьютер), Biotech (Биотехнология), Electronics (Электроника), Reputation (Репутация), Negotiation (Разговор).



Разберем каждый из параметров:

Attributes (Свойства)

Body (Выносливость): повышает сопротивляемость к огнестрельному оружию, гранатам, ближнему бою, а также предотвращает кариес).

Quickness (Ловкость): определяет скорость движения и атаки, а также увеличивает успех в обычном и кибернетическом боях.

Strength (Сила): увеличивает повреждения от рукопашного боя и улучшает точность гранат.

Charisma (Обаяние): уменьшает цену найма Бегущих в Тени и увеличивает успех при разговоре.

Intelligence (Интеллект): увеличивает скорость нападения и повышает успех в обычном и кибернетическом боях.

Willpower (Сила Воли): повышает сопротивляемость к заклинаниям, действующим на сознание, а также увеличивает успех в бою.

Essence (Концентрация): увеличивает регенерацию маны, но параметр уменьшается при установке биоимплантов.

Magic (Магия): увеличивает силу заклинаний. Уменьшается при установке биоимплантов.

Skills (Навыки)

Sorcery (Колдовство): увеличивает успех при применении заклинаний.

Firearms (Огнестрельное оружие): увеличивает успех при использовании ВСЕХ типов оружия.

Pistols (Пистолеты): увеличивает успех при использовании пистолетов (легкого и тяжелого).

SMGs (Пистолеты-пулеметы): увеличивает успех при использовании пистолетов-пулеметов.

Shotguns (Дробовики): увеличивает успех при использовании дробовиков.

Melee Combat (Рукопашный бой): увеличивает успех в рукопашном бою.

Throwing (Метание): увеличивает процент ущерба от гранат.

Computer (Компьютер): увеличивает успех в кибернетическом бою и при работе с электронными цепями.

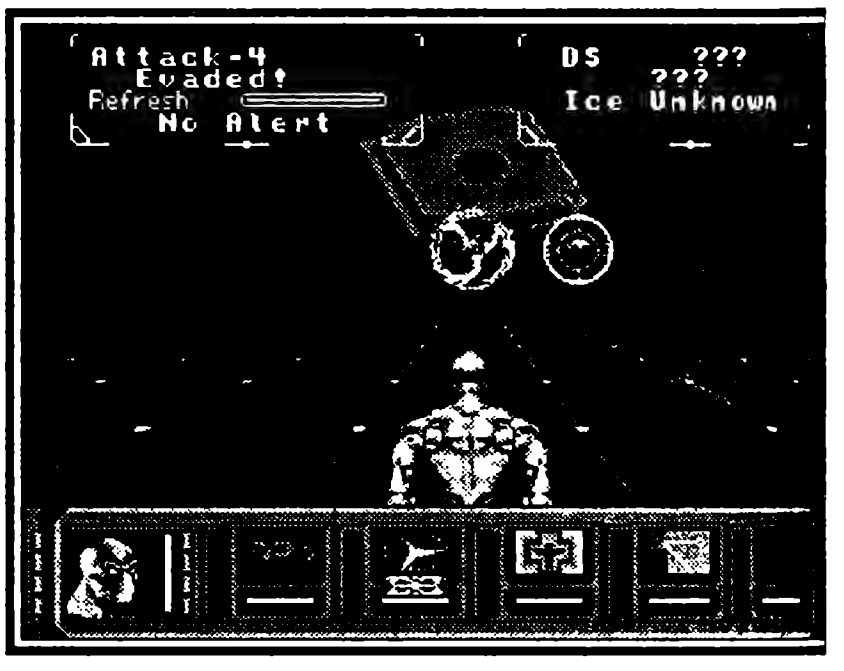
Biotech (Биотехнология): увеличивает успех при использовании аптечек и стимпаков

Electronics (Электроника): увеличивает успех при взломе.

Reputation (Репутация): увеличивает известность.

Negotiation (Разговор): уменьшает цены.

Изначально у каждого персонажа некоторые параметры уже немного развиты. Впоследствии вы можете сами увеличивать многие характеристики. Происходит это так: убив несколько монстров или использовав коды, вы заработаете некоторое количество кармы. Очки кармы можно распределять по собственному желанию, причем величина кармы, требуемая для повышения характеристик, растет с увеличением самого параметра.



Экран персонажа

Баланс Атаки/Защиты — здесь вы можете выбирать, что ваш персонаж будет лучше делать: атаковать или обороняться. По умолчанию атака и защита между собой равны. При установке атаки на максимум вы должны быть уверены, что противник до вас не дойдет благодаря увеличенным повреждениям. Если же вы поставите на максимум защиту, то до вас точно доберутся, но вот пробить такую броню мало кому удастся.

Использование предмета — здесь вы можете перезаряжать патроны, выбрасывать предметы из инвентаря (безвозвратно), использовать медикаменты и пр.

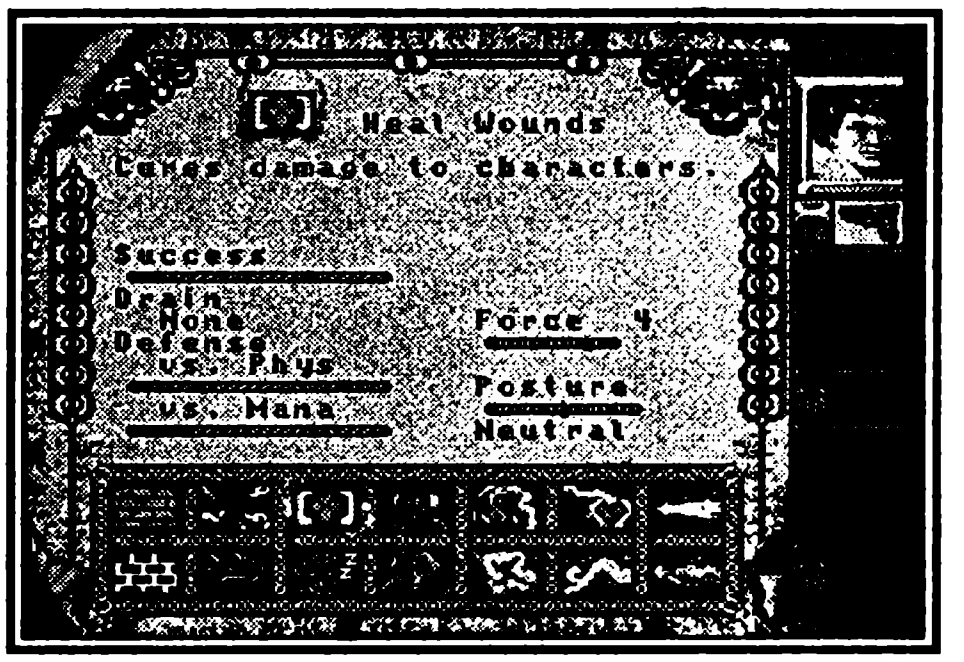
Характеристики — выводит экран характеристик вашего персонажа (Attributes/Skills).

Биоимпланты — показывает импланты, которые на данный момент есть у вашего персонажа.

Магия — выводит экран с магическими характеристиками вашего персонажа (только для Мага и Шамана).

Секретарь — здесь показывают ваши связи, квесты, количество денег, меню сохранения/загрузки, а также секретное меню (после чит-кода).

Заклинания (Spells)



Без заклинаний Маг — это обыкновенный дохлятик, которому в Shadowrun делать нечего. Поэтому, играя за него, ни в коем случае не брезгуйте колдовством (тем более времена Святой Инквизиции давно миновали). Использование заклинаний стоит ментальных жизней, если они закончились, то персонаж умирает. Правда, эти жизни со временем восстанавливаются.

Barrier (Барьер): создает магическую стену, которая мешает движению. Неплохое заклинание, так как противник сквозь стену идти не может, а в это время вы его спокойно расстреливаете.

Confusion (Замешательство): понижает сопротивляемость врагов и наносимые ими повреждения.

Heal Wounds (Лечение ран): лечит персонажа (физические состояние).

Rockskin (Каменная кожа): уменьшаются получаемые вами повреждения.

Mana Storm (Магический шторм): магический пожар, действующий по площади. Близко со штормом находиться не рекомендуется.

Mana Blast (Взрыв маны): разрыв волшебной энергии, которая причиняет ментальный вред.

Mana Zap (Магическая стрела): маленький пучок энергии, наносящий физические повреждения.

Super Barrier (Сверхбарьер): усиленный вариант простого Барьера. Противник при соприкосновении со стеной не может двигаться.

Stink (Зловоние): вызывает отвращение у всех целей поблизости. Усиленный вариант Замешательства.

Sleep (Сон): утомляет противника. С течением времени у него уменьшается ментальное здоровье. Действует в радиусе.

Invisibility (Невидимость): делает персонажа невидимым. Противник постоянно промахивается.

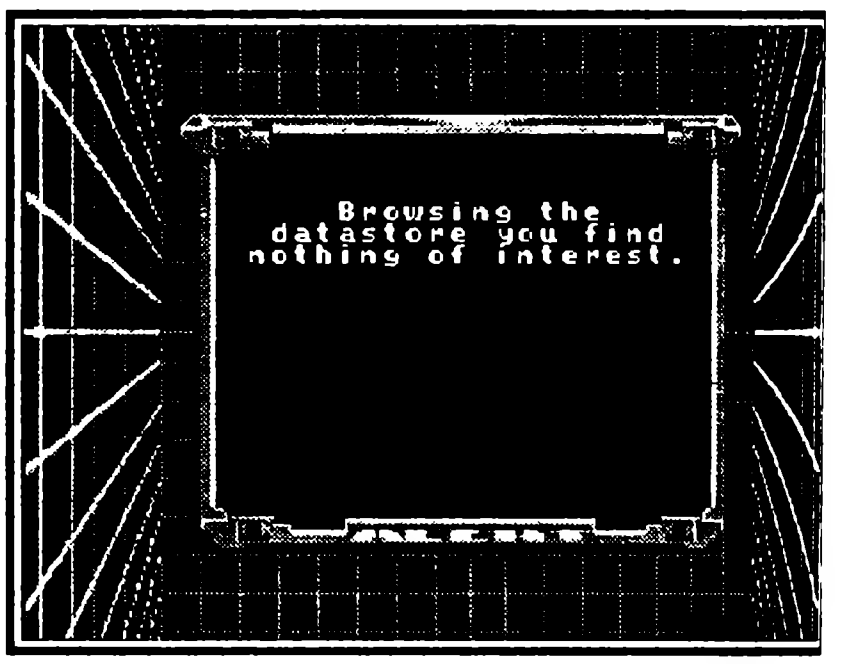
Hellblast (Адский взрыв): усиленный вариант Магического шторма. Создает страшное пламя, уничтожающее все на карте (действует также на вашего персонажа, если он зашел в зону действия заклинания).

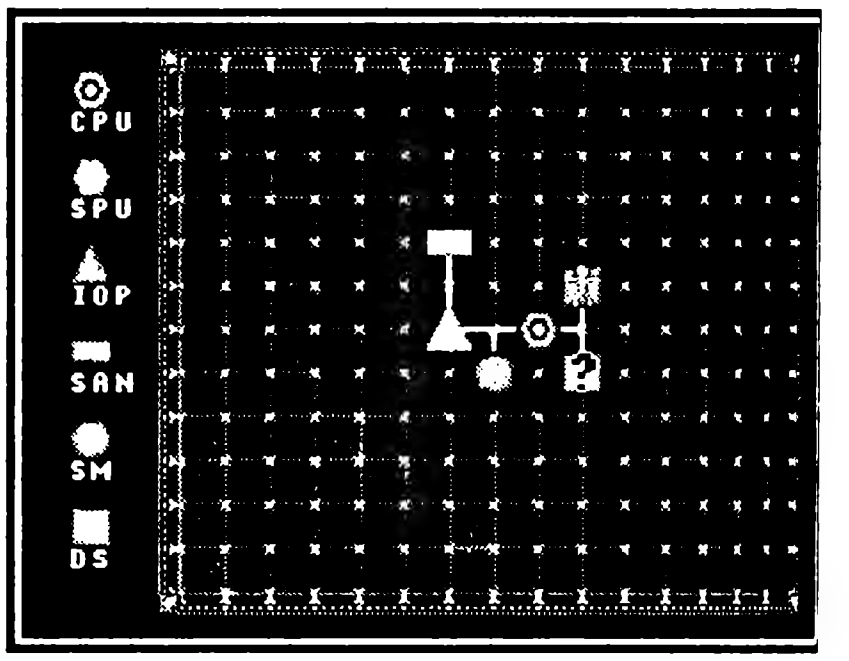
Flame Bolt (Огненный удар): большой шар огня, причиняющий физические повреждения.

Flame Dart (Ускоренное пламя): маленькая вспышка огня, причиняющая ментальные повреждения.

Хакерские программы

Чтобы беззаботно взламывать терминалы, одного хакерского мастерства маловато. Необходимы различные программы для вскрытия паролей, уничтожения защиты, отражения информационных атак и пр. Эти программы очень похожи на заклинания, но действуют, к сожалению, только в киберпространстве. Любая программа обладает двумя характеристиками: размером (так как есть строгий лимит на размер информации, которую можно взять с собой) и временем загрузки. Кроме того, эти программы делятся на три группы: Combat (Бой), Defence (Защита), Mask/Sense (Маскировка/Сканирование).





Combat:

Attack (Атака): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа разрушает IC (Интегральную Схему).

Необходима, когда маскировка сорвалась.

Slow (Замедление): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа замедляет реакцию IC, тем самым тормозя ее атаки и сообщения тревоги.

Не наносит никакого вреда IC.

Degrade (Ухудшение): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа понижает обороноспособность узла.

Ослабляет IC.

Rebound (Отражение): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Программа отражает атаки обратно.

Ослабевает с каждым попаданием.

Defence:

Medic (Доктор): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

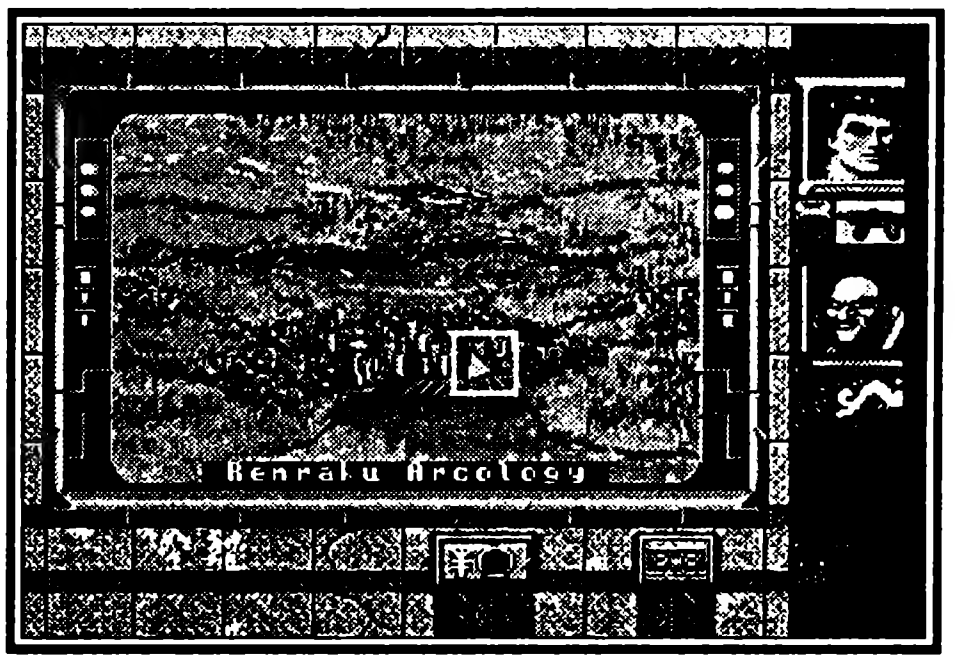
Программа восстанавливает виртуальные жизни у персонажа.

Сильно поврежденный персонаж восстанавливается медленнее.

Shield (Щит): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа уменьшает повреждения от атаки.

Бесполезна против Черной IC.



Smoke (Туман): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа создает электронный хаос. Ухудшает ВСЕ атаки.

Ослабевает каждые четыре секунды.

Mirrors (Зеркала): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

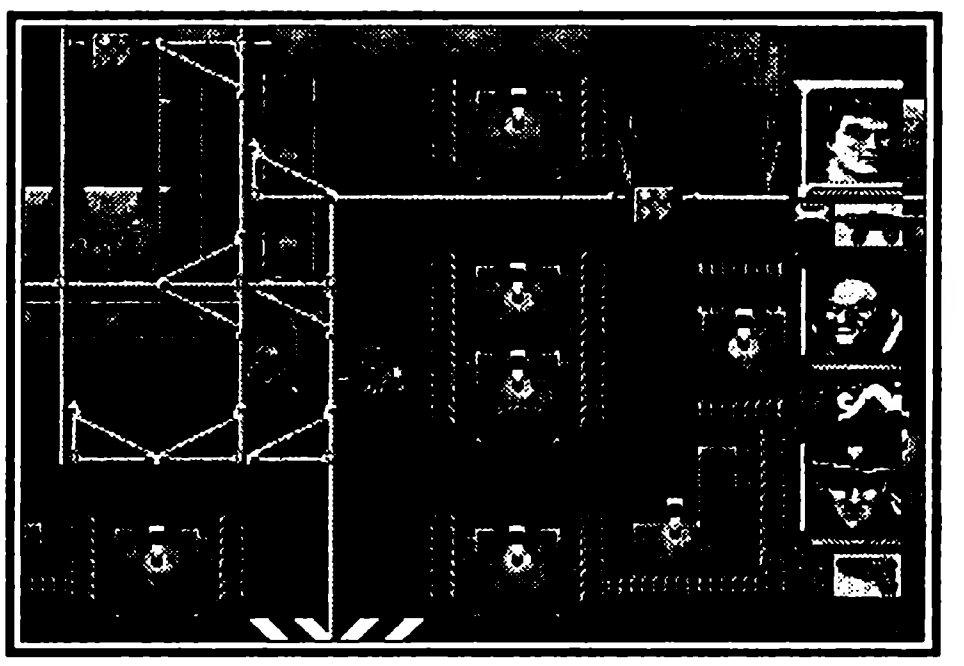
Создает голограмму персонажа, уменьшающую точность атак IC.

Ослабевает каждые четыре секунды.

Mask/Sense

Sleaze (Слизь): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Программа позволяет персонажу обойти узел без активных действий.



Deception (Обман): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа создает код доступа к Серой IC.

Бесполезна против Черной IC.

Relocate (Перебазировка): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа отменяет тревогу IC.

При успешном применении IC не атакует.

Analyze (Анализ): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Анализирует узел и выдает информацию об IC.

Hotels (Гостиницы)

В гостиницах вы можете увеличить свои характеристики, заплатив некоторую сумму денег.

Название	Местность
Stoker's Coffin Motel	Redmond Barrens
Gates Undersound Hotel	Downtown Seattle
Wylie's Gala Inn	Penumbra District
Tarislar City Inn	Puyallup Barrens
Council Island Inn	Council Island

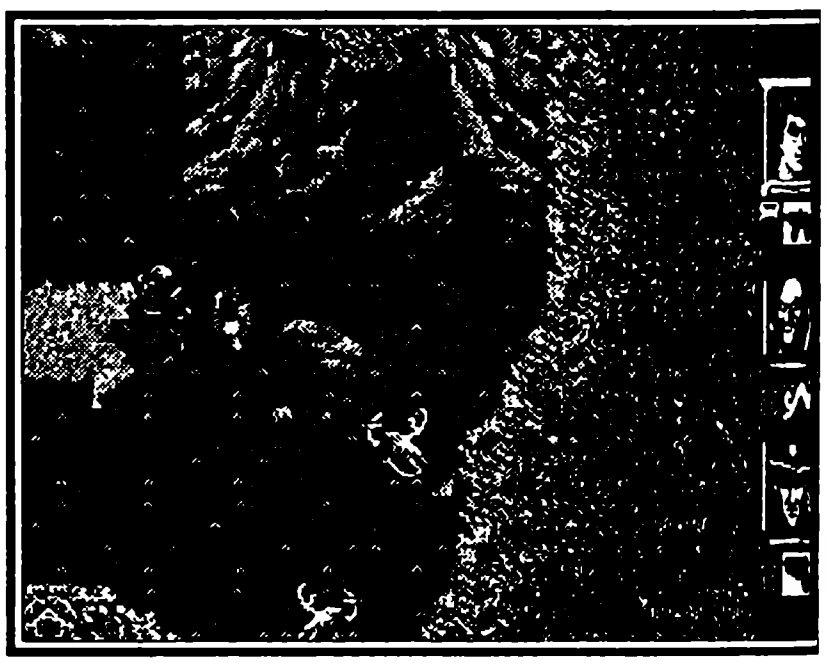
Bars and Restaurants (Бары и рестораны)

В барах и ресторанах вы получаете задания, а также можете взять себе наемника в помощь (если он согласится).

Местность	Название
Downtown Seattle	The Space Needle, Matchsticks, Icarus Descending
Penumbra District	Club Penumbra, The Big Rhino
Redmond Barrens	The Jump House, The Jackal's Lantern
Renraku Arcology	The Frag Grenade

Puyallup Barrens	Underground 93, The Wanderer
Council Island	The Friendship Restaurant

Contacts (Контакты)



У вас есть возможность звонить через Vid — Phone (одна из функций в терминале). С его помощью вы можете узнавать информацию, покупать, нанимать на работу и прочее.

Имя	Занятость
Capt. Quinton Jaymes	Экс-наемник
Alesandro Hobbs	Служащий компании
Sharkey	Механик
Kipp David	Хакер (служащий корпорации)
Wilma Temmenhoff	Уличный хакер
Sgt. Macklemann	Голливудский охранник
Gregory Wilns	Маг (служащий корпорации)
Mr. Faradouchi	«Папа» в мафии
Agira Tetsumi	Босс Якудза
Henry J. Culver	Городское (Сиэтл) должностное лицо
Max	Саботажник
Sgt. Chillicut	Частный детектив
Prof. Jefferson	Университетский маг

Shadowrunners (Бегущие в тени)

Кроме Joshua, вы можете набирать в команду других наемников (до трех человек включая вас). Любого наемника, если его убили, можно возродить, дав ему медикамент

Имя	Раса	Профессия	Бар / ресторан
Ricky	Dwarf (Карлик)	Rat Shaman	The Jackal's Lantern
Trent Delisario	Human (Человек)	Mage	The Space Needle
Winston Marrs	Troll (Троль)	Samurai	The Big Rhino
Petr Uvehr	Dwarf (Карлик)	Decker	The Wanderer
Walking Bear	Orc (Орк)	Bear Shaman	The Friendship Restaurant
«Phantom»	Elf (Эльф)	Decker	The Frag Grenade
Ilene Two Fists	Human (Человек)	Samurai	The Jump House
Freya Goldenhair	Elf (Эльф)	Mage	Club Penumbra
Rianna Heartbane	Elf (Эльф)	Decker	Matchsticks
Stark	Human (Человек)	Samurai	Underground 93

Свободные вещи: если у вас нет денег, а хочется чего-нибудь крутого, то берите напарники наемника, который вам не нравится, снимайте с него все, что нужно, спокойно отправляйте его к праотцам.

В заключение скажу, что игру делала FASA, которая разработала настольную игровую систему Battle Tech. И на ее основе было создано огромное количество настольных игр. Несмотря на то, что Shadowrun не имеет никакого отношения к Battle Tech игра очень похожа на настольные RPG. Людям, которым надоели аркады, я советую вооружиться англо-русским словарем (страниц на 800 — 900) и начать игру в Shadowrun

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

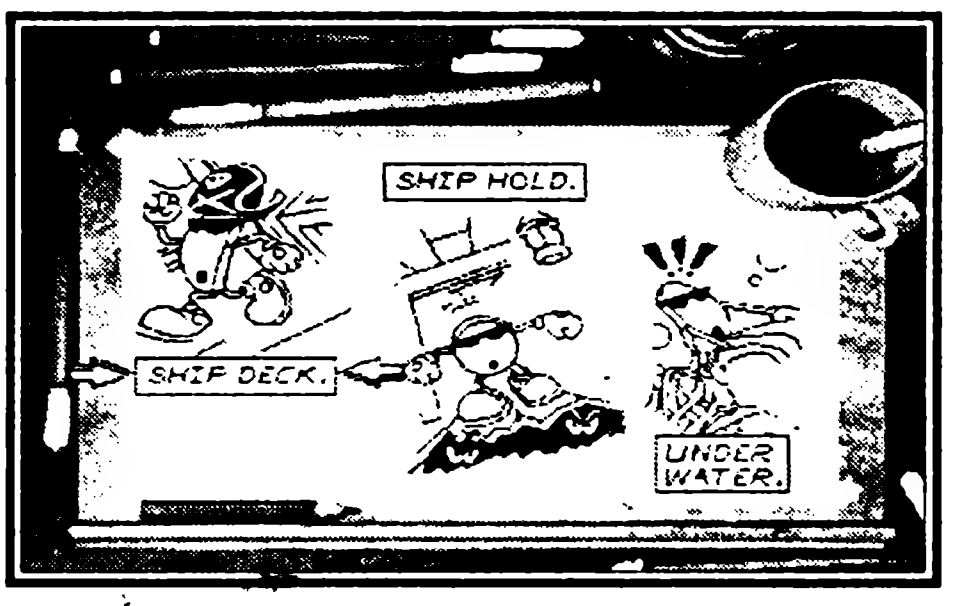
СПОТ ИДЕТ В ГОЛЛИВУД

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Ну, что, кто знает, куда стремятся все крутые парни, а также дивчины? Все, кто мечтает стать богатым и знаменитым? Все, кто не только красив, но и талантлив, а кроме того, возможно, даже умен? Догадались? Молодцы! Все самые крутые, просто крутые и даже совсем не крутые, но самоуверенные стремятся попасть на фабрику грез, чтобы стать еще одним счастливым винтиком в машине под названием Голливуд!

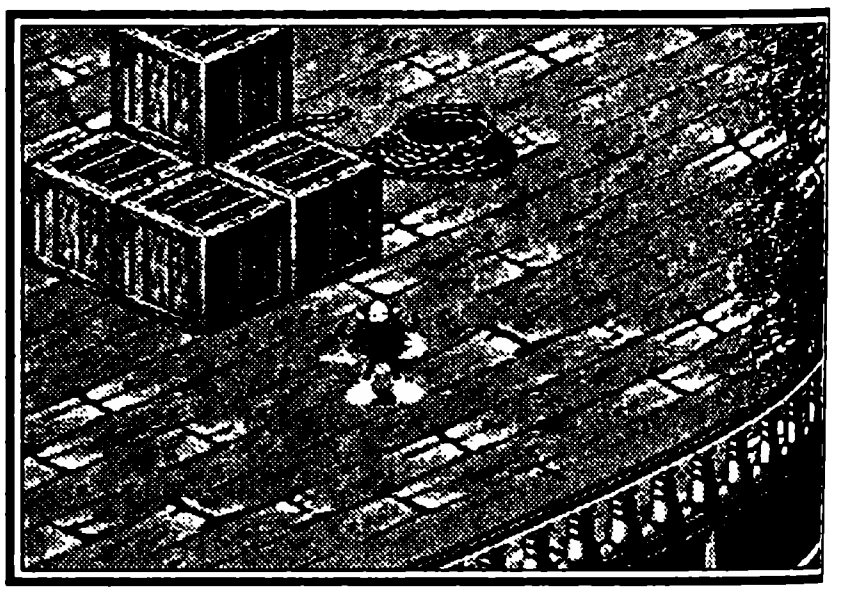
Описание игры

Мало кому дают спать спокойно чужие лавры. Вот и возникают в неокрепших головах мыслишки типа: «Ну чем этот Ди Каприо лучше меня? Да ничем! А раз ничем, то почему он, паразит, там, а я, потенциальный кумир всех времен и народов, все еще здесь?» После чего многие приступают к активной осаде самого известного киноконцерна. А некоторым даже удается не только прорваться туда, но даже благополучно схватить за хвост счастливый случай и сделать карьеру и фортуну. Они снимаются во всяких крутых фильмах, после чего получают заслуженную любовь зрителей, «Оскары» и немыслимые гонорары. О, они ведут просто райскую жизнь в окружении самых красивых женщин планеты, их приглашают на самые крутые пати в мире, они роскошно одеты, сыты и счастливы. Ну, а если что, то на лечение от алкоголизма и наркомании у них средств хватает. Так что стоит попробовать и вам, родные мои российские геймеры, штурмануть Голливуд, тем более, что вам для этого не понадобится ни избавляться от чудовищного русского акцента, ни долго и занудно учиться всяким песням и пляскам вкупе с изучением хотя бы основ актерского мастерства. Если же вы попадете туда, вас не ждут съемочные смены по 12 часов (в России до сих пор 8), унизительная зависимость от условий контракта и репортеры желтой прессы под кроватью. Все просто: пройдя игру до конца, вы имеете прекрасную возможность вернуться к своим обычным занятиям, окончательно уяснив для себя, что для вас просочиться в Голливуд в случае чего не составит труда, вы же теперь все там знаете!



Итак, ваш герой, очень крутой парень, возмечтал о карьере киноактера. Да так, что прямо мочи нет терпеть. Хочется ему сняться в каком-нибудь супертриллере помасштабнее, хоть плачь! По сценарию, фильм должен состоять из 14 серий, то есть уровней. Споту придется пережить космические гонки в стиле Tie Fighter, приключения в храме

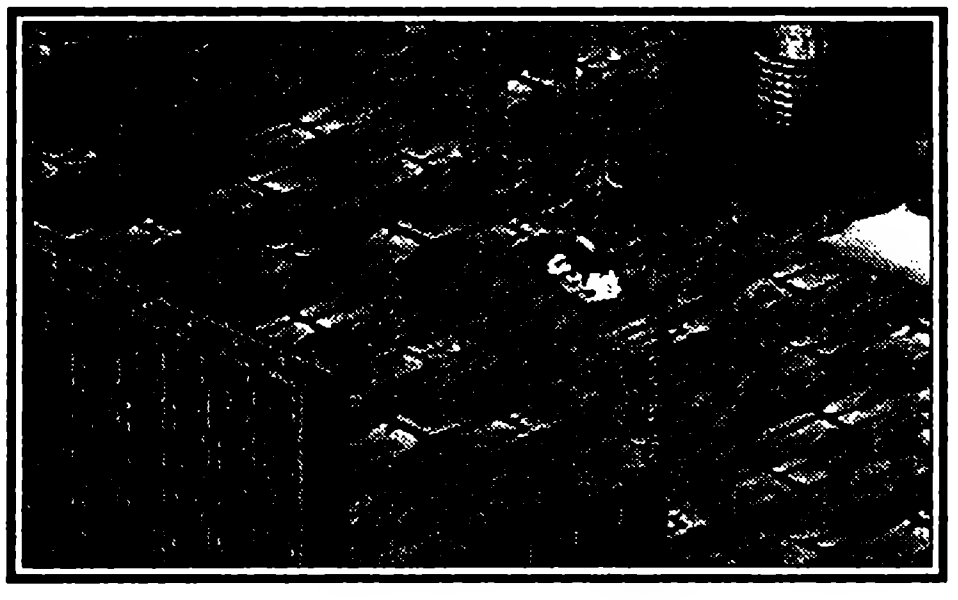
майя в стиле Индианы Джонса, похождения на космической станции и в особо секретной лаборатории в стиле Alien 3. И все это далеко не полный список того, что придется вам пережить вместе с героем в процессе игры.



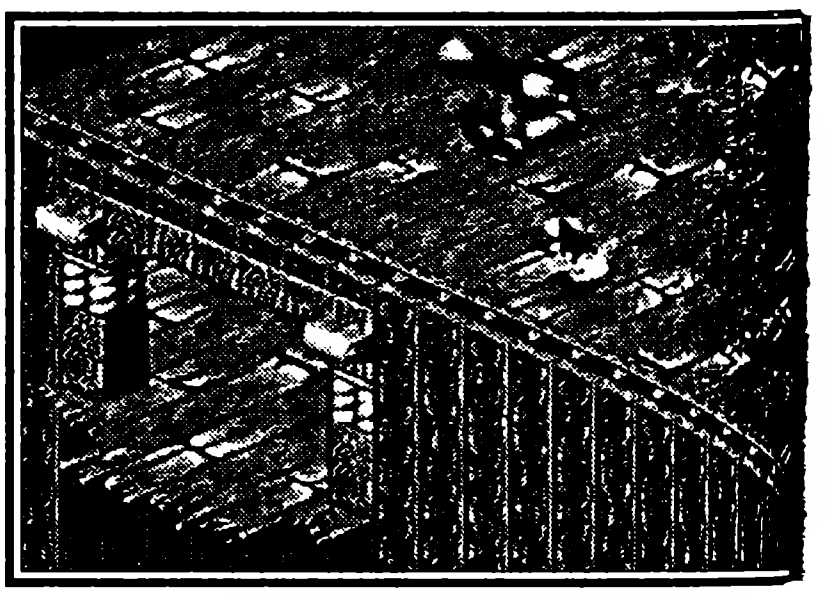
Уровень первый.

Палуба пиратского корабля

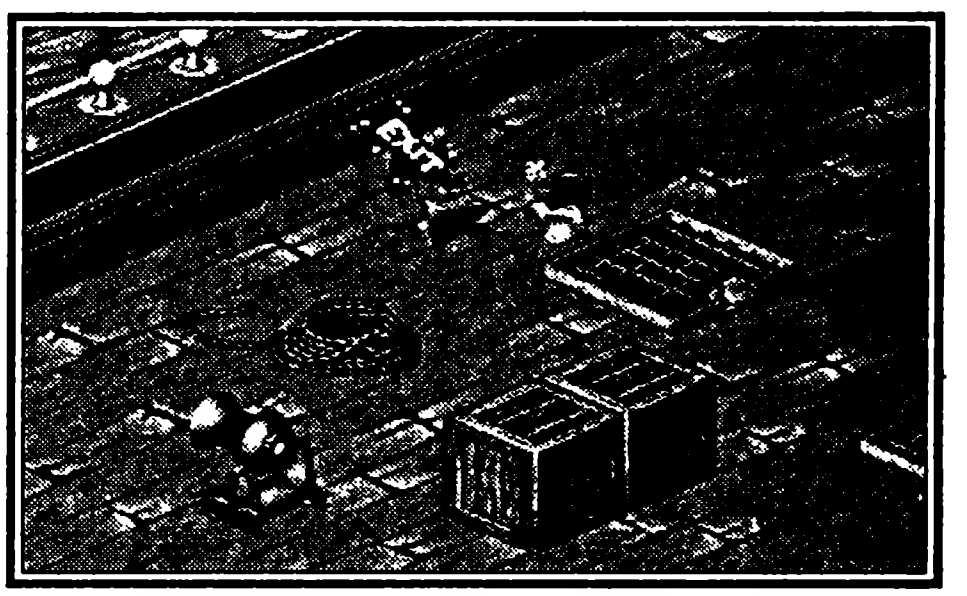
Пиратов как таковых здесь еще никто не обнаружил, но вам от этого не легче, потому что по палубе бегают пренеприятнейшие создания в виде крабов. И самое излюбленное времяпрепровождение — кидаться шариками в непрошенных гостей Приятный и мирный зеленый цвет этих шариков, увы, ничуть не умаляет их убойной силы. Для победы над крабом, с которым стоит встретиться чуть позже, после игры залив его толстым-толстым слоем майонеза, надо встать перед ним и, не переставая закидывать его пузырьками газа. При этом не стоит подставлять свою гениальную голову супергероя под шарики, если вам хоть немного дорога жизнь. Лучше постараться и вовремя отойти в сторону. Хуже крабов на этом корабле только пушки оставшиеся членистоногим в наследство от пиратов. Осиротев когда-то, они не потеряли боевой мощи и продолжают то и дело палить просто так, по привычке. Старайтесь их избегать. Палить они начинают, как только у них прогорит фитиль, после чего они резко откатываются назад, потому что у них зверская отдача, которая вас немедленно замочит, если вы окажетесь на пути. Но все эти трудности не должны отвлекать вас от увлекательного и полезного процесса собирательства. Собирайте все, что под руку попадется, типа сабель, глобусов и ботинок. За них вам будут начисляться дополнительные очки. Но самое главное, это ухитриться собрать как можно больше Спотов, потому что без них вы просто не сможете закончить уровень. На корабле всего 10 Спотов. На легком уровне достаточно собрать четверых, на нормальном — шестерых, на трудном — восьмерых.



Так вот, собрав необходимое количество Спотов, продвигайтесь к выходу, который находится в конце уровня на носу корабля. Судно это малого каботажа, состоит всего из четырех частей, которые соединены лестницами. В самом начале стоит сломанная мачта, на которой лежит огромный рубин. А рядом с мачтой стоит пружинящая бочка, на которую надо забраться, чтобы подпрыгнуть



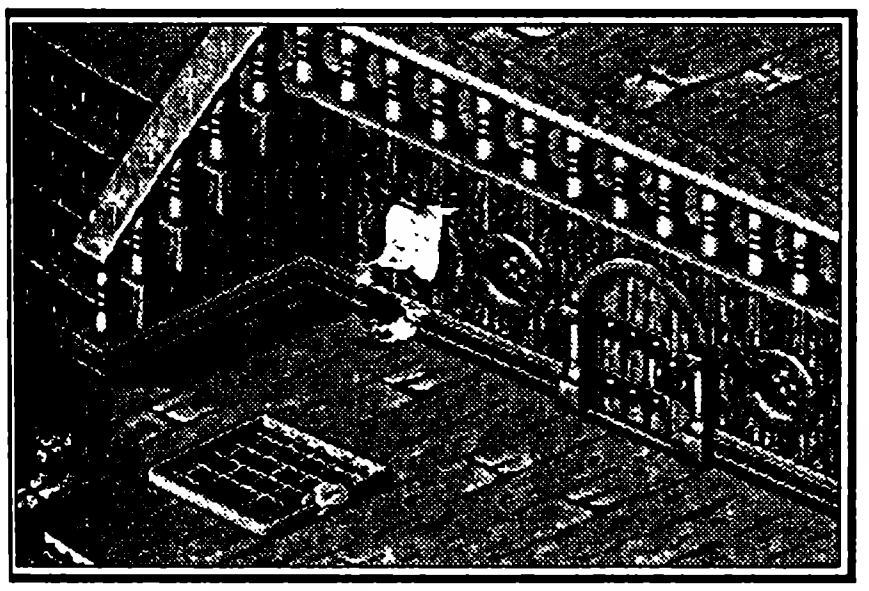
как можно выше и взять камушек себе. Когда соберете все, что смогли, пробирайтесь к выходу, стараясь не попасть ни под шарик, ни под пушку, ни под бочку, которая вот-вот развалится, причем имеет шансы наделать вам кучу неприятностей. И вот как только вы доберетесь до выхода, получайте код на следующий уровень. Типа этого: HM8AWYZY.



Уровень второй.

Внутри корабля

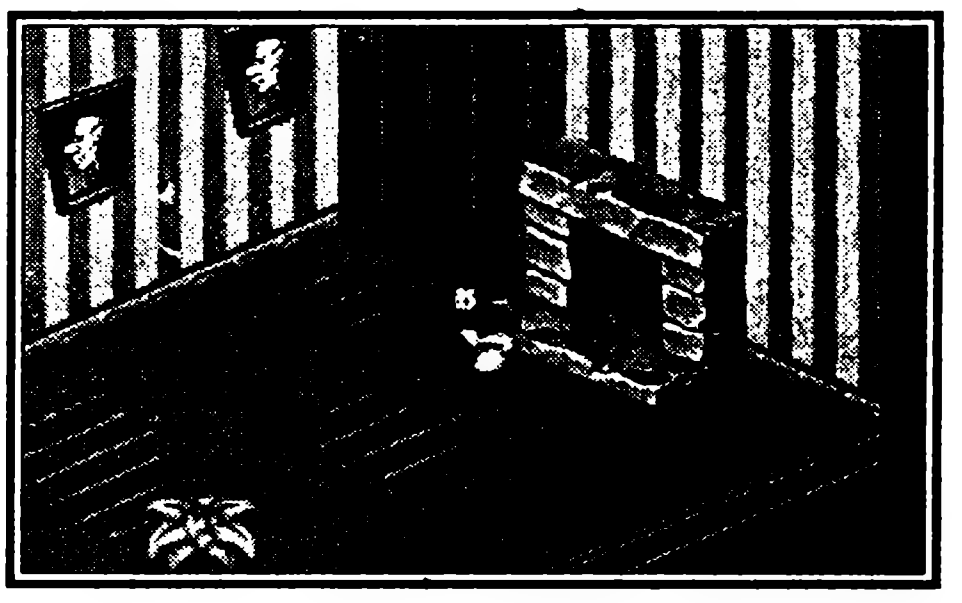
На этом уровне лежат 20 Спотов, а внутри корабля развелось не только стадо бешеных крабов, которых ваши боевые успехи почему-то очень разозлили, но и странные ботинки, которые все время прыгают по кругу, стараясь вас замочить. Но не тут-то было, несколько точных очередей пузырьками газа — и от ботинка остается мокрое место без шнурка. Запомните полезную информацию — на уровне полным-полно всяких тайников, в которых стоит покопаться. На уровне есть два места, в которых лежит пара Спотов, до которых очень трудно добраться, но если вам, в отличие от меня, удастся это сделать, вы имеете все шансы собрать все 20 Спотов на этом этапе, потому что собрать остальные 18 не представляет труда. Они либо валяются безо всякого присмотра прямо у вас на пути, либо находятся в карманах у обозленных крабов.



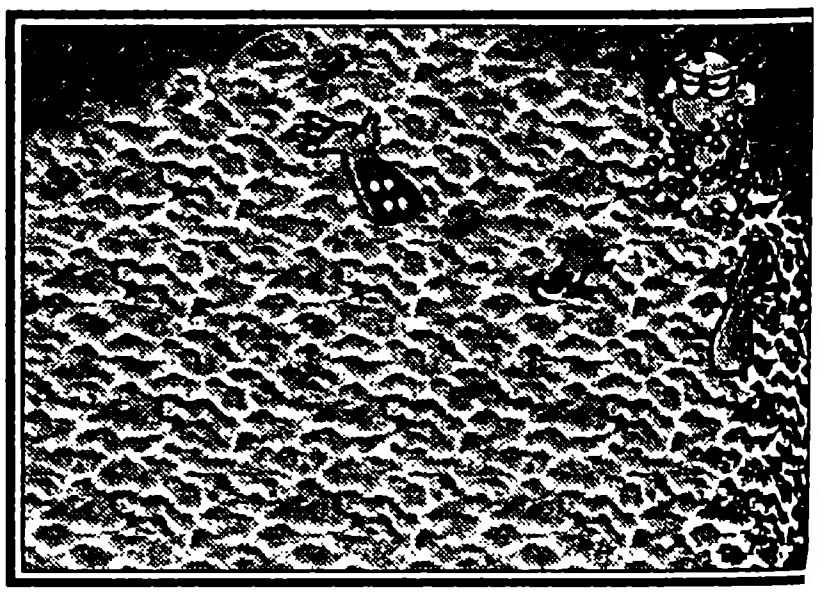
Корабль очень и очень старый, поэтому в лужах, которых на нем немало, особенно на нижней палубе, успели развестись акулы. Не советую налетать на их острые плавники, которые хороши, безобидны и, как говорят, весьма вкусны только в супе. А здесь, в живом виде, они могут просто и быстро подорвать ваше драгоценное здоровье. Добравшись до выхода, вы получите код, похожий на NNWPTYYS, и сможете двигаться дальше.

Уровень третий. Под водой

На этом уровне находится 10 Спотов. Под водой водятся голодные ракушки, которые так и норовят оттяпать ногу вашего героя, чтобы слегка перекусить. Да и кислород в баллонах не бесконечен, так что время от времени не ленитесь посматривать на изображение двух баллонов в левом нижнем углу экрана. Это индикатор количества воздуха, находящегося все еще внутри баллонов, а заодно и индика-

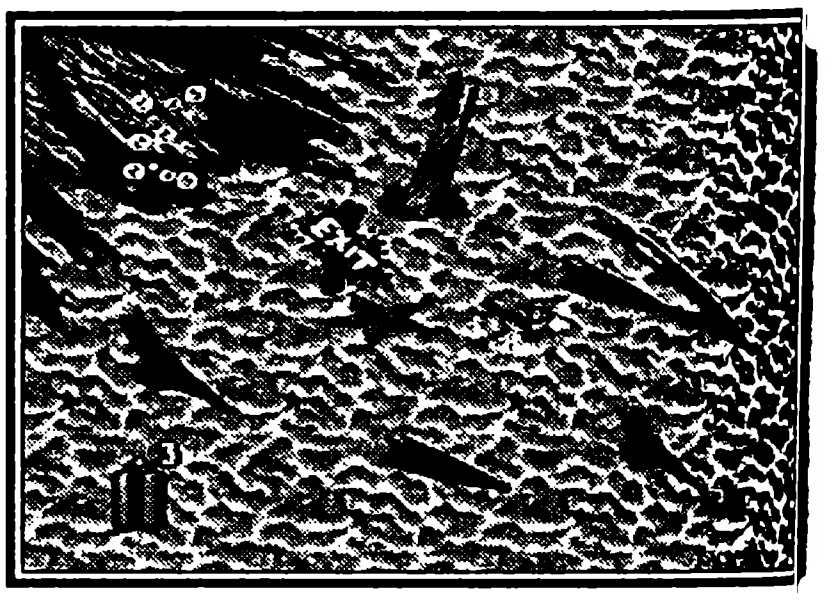


тор энергии. Запас кислорода можно пополнить, если найти небольшое углубление, из которого идут небольшие пузырьки воздуха. Нашли? Теперь вам остается только заплыть в него, после чего ваш запас воздуха незамедлительно начнет пополняться. Есть на этом уровне две пещерки, входы в которые закрыты решетками и заперты на огромные замки. И лежат за этими запорами столь любезные вашему сердцу Споты. Жизненно необходимые для прохождения уровня, между прочим.



Как проникнуть в одну из этих пещерок, я вам расскажу. Находите открытую пещеру, которая находится неподалеку от закрытой, там еще будет лежать здоровенная хищная ракушка, которая настолько голодна, что постоянно щелкает створками в тщетной надежде хоть что-нибудь слопать. Так вот, вы обманываете ее ожидания и в целости и сохранности заныриваете внутрь пещеры, перед чем вам очень рекомендуется хорошенько заправиться кислородом, после чего плывите сначала вправо, а когда упретесь в глухую стенку, сверните вниз до конца. Хватайте Спот и плывите к выходу из пещеры.

Заплыв внутрь, вы попадаете к боссу этого мира. Босс — это гигантская устрица, которая наполовину закопалась в песок. Только голова и руки остались на поверхности, что позволяет ей постоянно тренировать навыки жонглирования тяжеленными булыжниками. Стреляйте ей в голову, но не увлекайтесь, чтобы не пропустить продолжительный свист, заслышав который немедленно отплывайте в сторону, иначе от вас останется только мокрое место. Ибо как раз туда, где вы только что стояли, шандарахнется огромный булыжник.



Пройдя этот уровень, вы получите код для прохождения на следующий уровень, что-то типа ZTF48ENZ.

Уровень четвертый.

Дом с привидениями

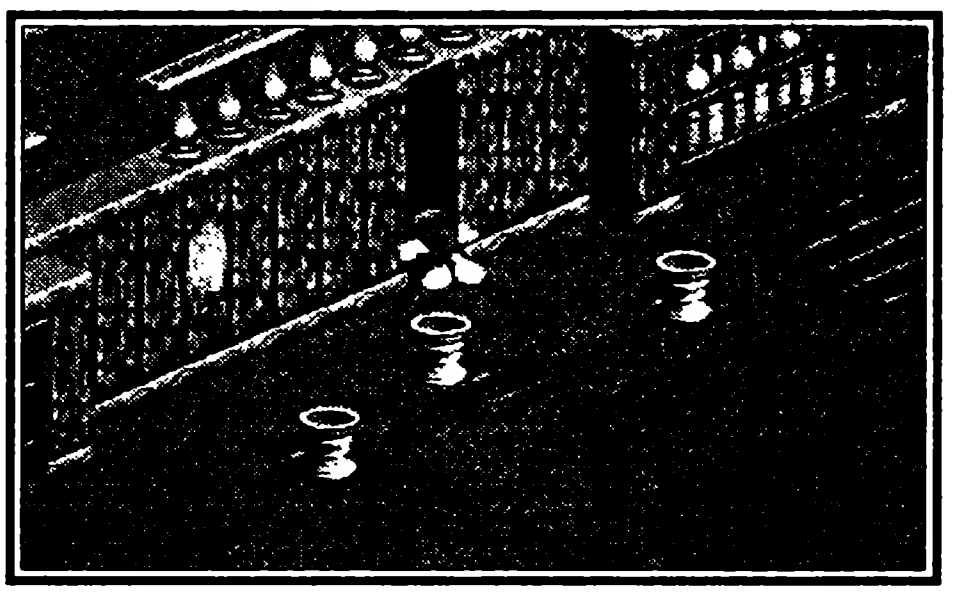
На этом уровне находятся и ждут вас 20 Спотов. В самом начале расположено одно приятное местечко, где стоят напольные часы, с которых без проблем можно запрыгнуть на полку, где лежит один Спот. Как на всех остальных, на этом уровне немало потайных местечек и комнат. Некоторые из них я вам сейчас опишу, чтобы не тратить вам зря драгоценного игрового времени с одной стороны, а с другой, чтобы играть было все-таки хоть немножко трудно, то ес

интересно. Выход из уровня находится в середине дома на нижнем этаже. А рядом с ним расположено множество дверей, так вот, если зайти в третью дверь снизу, то попадете в коридор, в самом конце которого стоит разбитое зеркало. Не будем вспоминать никаких примет, тем более, что они редко сбываются, и чаще всего только потому, что мы сами себя накручиваем. Итак, вы заходите в этот самый коридор, проходите и оказываетесь в огромном зале, где вместо пола — узкие дорожки, на которых разбросаны маленькие Споты, каждый из которых принесет вам 50 очков. Так что вообразите себя счастливым грибником, которому повезло с белыми грибами, и радостно приступайте к массовому сбору малюток. Только не теряйте, пожалуйста, на радостях бдительности. А то попадетесь в лапы привидения, у которого поехала крыша, мало не покажется.

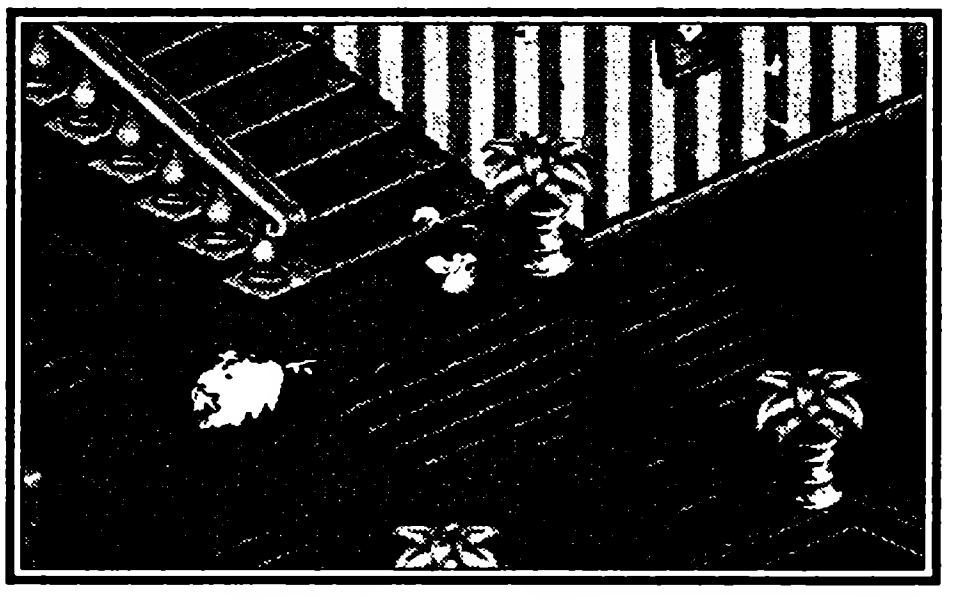
Некоторые Споты лежат на верхушках комнатных пальм, стоящих в цветочных горшках на полу. Но главное, не ленитесь и убивайте как можно больше врагов, потому что из них частенько выбиваются наши необходимые Споты, например, в скелетах они содержатся почти всегда.

По окончании уровня вы получаете пароль, несколько похожий на DAPCUO6O.

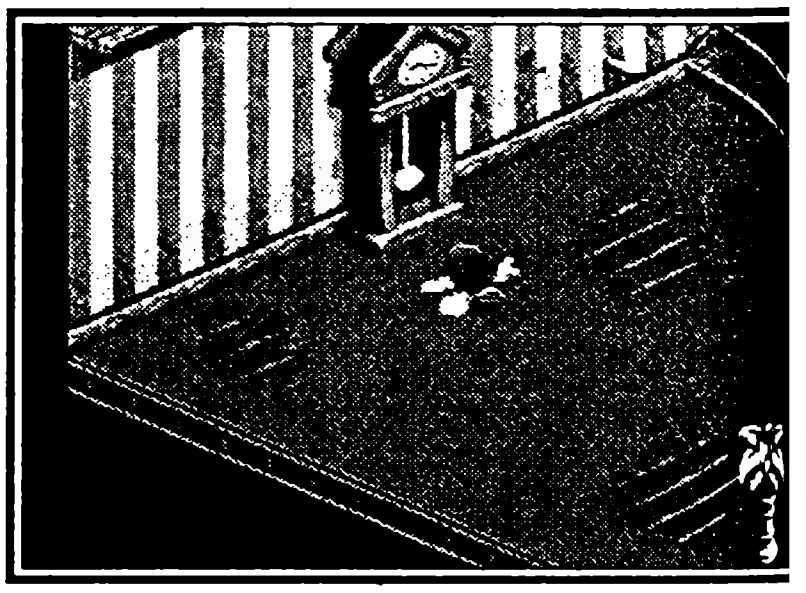
Уровень пятый. Погреб дома с привидениями



На этом уровне находятся 20 Спотов, а сам уровень здорово напоминает игру Light Crusader. И пол, и стены там такие же. В самом начале, когда вы спуститесь по лестнице в погреб, пройдите немного назад, и вы сразу обнаружите одного Спота. Теперь вы сможете добраться до множества призов и ключей, с помощью которых открываются другие двери. Спустившись по лестнице, вы непременно столкнетесь с одной проблемой — как открыть дверь с желтым замком? Сделать это можно так: в голубой кислотной воде вы разглядите отражение невидимых мостков, по которым можно добраться до ключа, которым этот самый желтый замок открывается. Зайдя внутрь, вы столкнетесь с точно такой же ситуацией. Пропрыгав по этим незаметным мосткам, которые, кстати, обнаруживают себя, как только вы на них встанете, запрыгнув на продолговатый мостик, зайдите в дверь. Пол этой комнаты покрыт ровным слоем голубой кислотной воды. Только



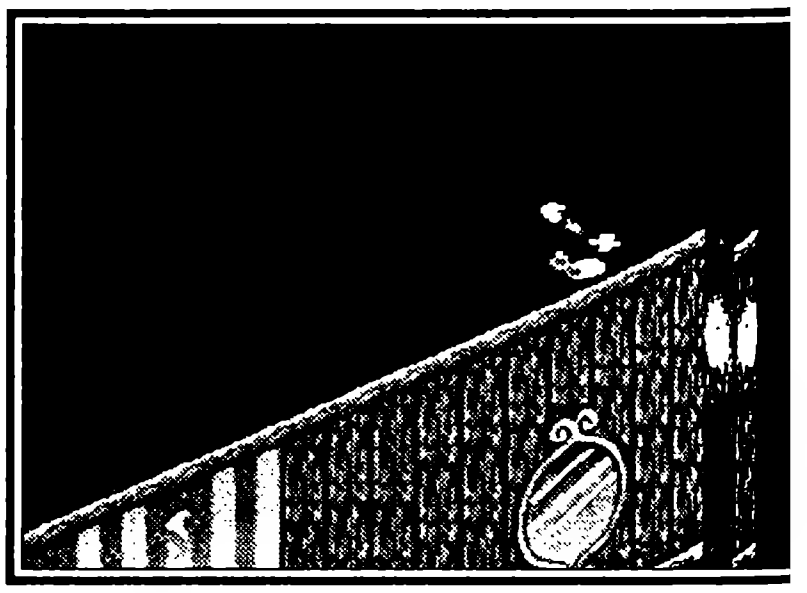
несколько островков не постигло затопление. Чтобы добраться до выхода, который находится на втором островке, прыгните на небольшой плотик. Если доплывете до выхода, запрыгивайте внутрь и получайте пароль: HM6C553T.

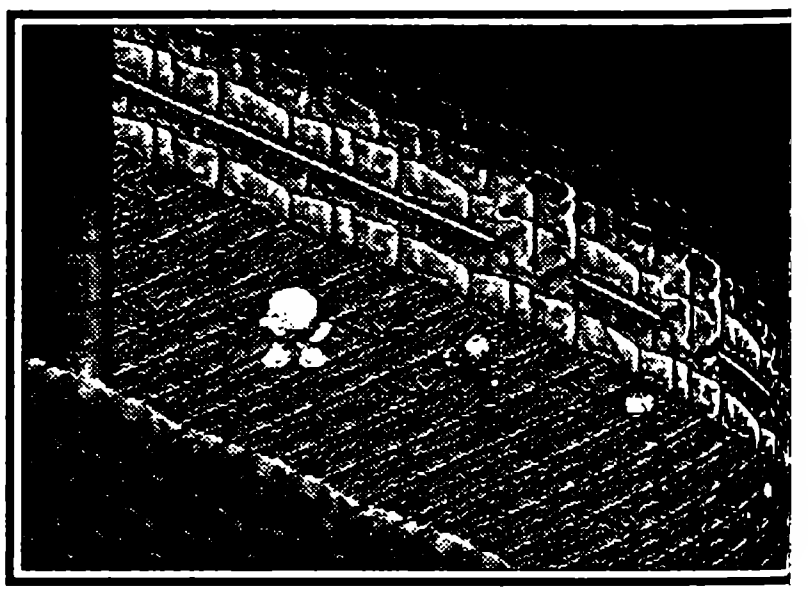


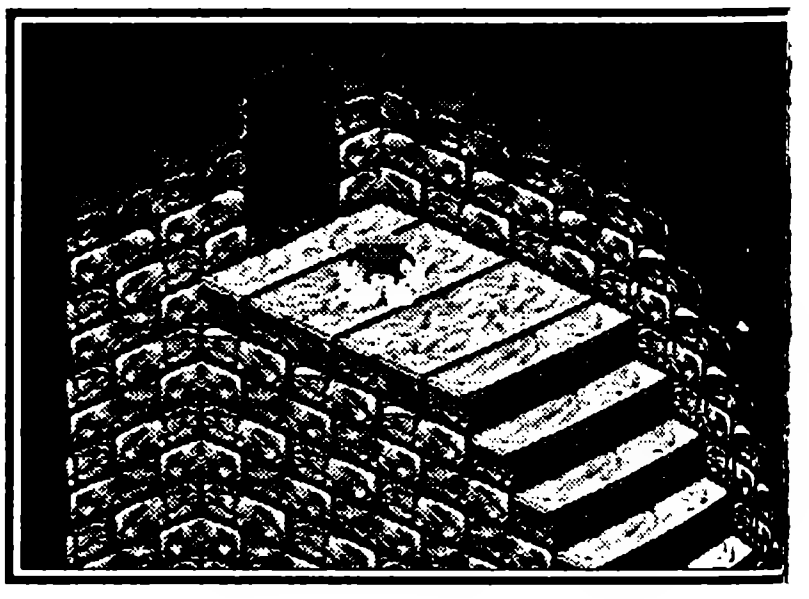
Уровень шестой.

Тыквенный замок

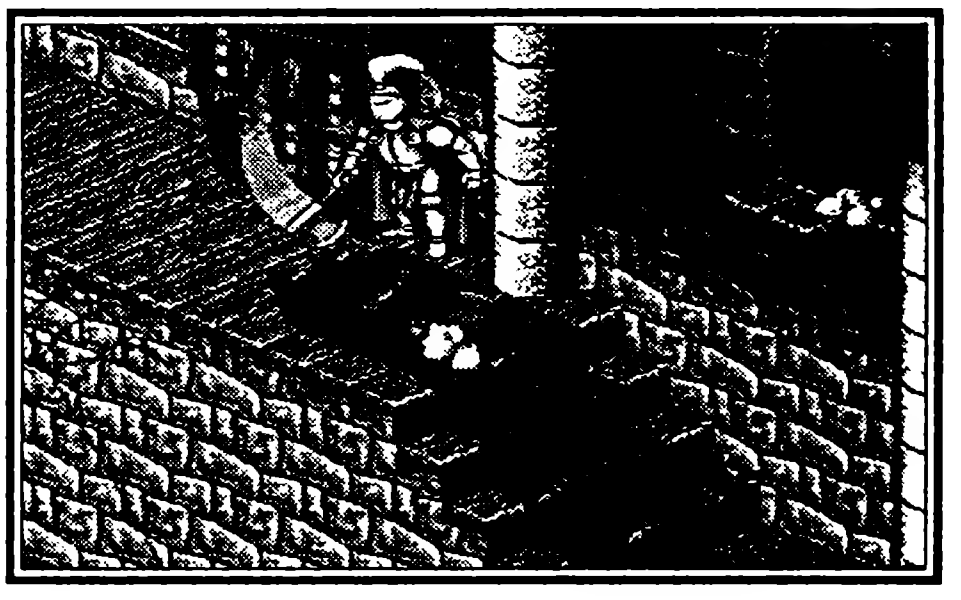
На этом уровне находится 10 Спотов. Тыквенный замок — один из самых сложных уровней в игре. Почти в самом начале вас поджидает у горящего камина очень недобрый рыцарь. Чтобы пробраться за камин, вам придется потушить огонь. Так как воды поблизости не наблюдается, наступите ногой на камень, который находится слева от рыцаря, и немного на этом камне постойте. За камином вы найдете одного Спота. Остерегайтесь зеленых луж, они с кислотой. Если вас угораздит в такую лужицу вляпаться, она отнимет у вас немного здоровья, которое вам еще пригодится для более славных дел. Пройдя дальше, вы увидите лестницу, ведущую вниз. А спустившись по этой лестнице, вы обнаружите еще одну лесенку, очень узкую, на нижней ступеньке которой лежит еще один Спот. Очень осторожно спрыгните вниз и прибейте бешеную тыкву, внутри которой вы с радостью обнаружите следующего Спота. Если вы пойдете вниз, то непременно увидите еще один камин, в котором тоже уютно горит огонек. Чтобы потушить его, нажимайте ногой сперва первый камень слева, в ближайшем к вам ряду, потом давите на второй, потом — на тот, что между ними, далее — на его соседа по второму ряду, на последний в ближайшем к вам ряду и, наконец, на тот, который еще не нажимали (должен оказаться третьим слева во втором ряду). Если вам удастся разобраться в том, что я только что понаписала, огонь должен погаснуть. Чтобы найти выход, вам придется пройти в самый конец замка, затем подняться по большой лестни-



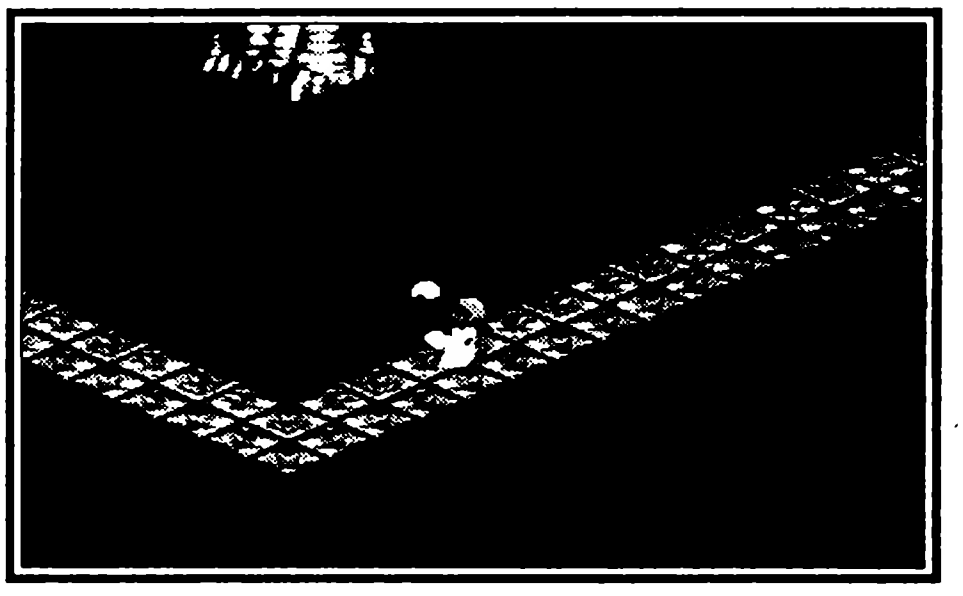




це и свернуть направо, а там спрыгнуть вниз. Там еще будет прыгать тыква, у которой явно не все в порядке с психикой. Ничего, допрыгается! Потом спуститесь еще раз вниз по огромной лестнице и зайдите в дверь. А там... Та-та-та-там! Босс там засел, понимаешь, этакая громадная противная и агрессивная тыквища! Домашнее прозвище — Хеллоуин. Ну, нас с вами, надеюсь, овощам не запугать, просто становимся к нему поближе и непрерывно обстреливаем его пузырьками воздуха. И так до того момента, как он начнет тарахтеть, готовясь к прыжку прямо на вас. Тут стоит, конечно, отбежать как можно дальше. А как только вы его, босса то бишь, замочите, сразу получите пароль, то бишь DMNWYMPT.



Уровень седьмой. Храм



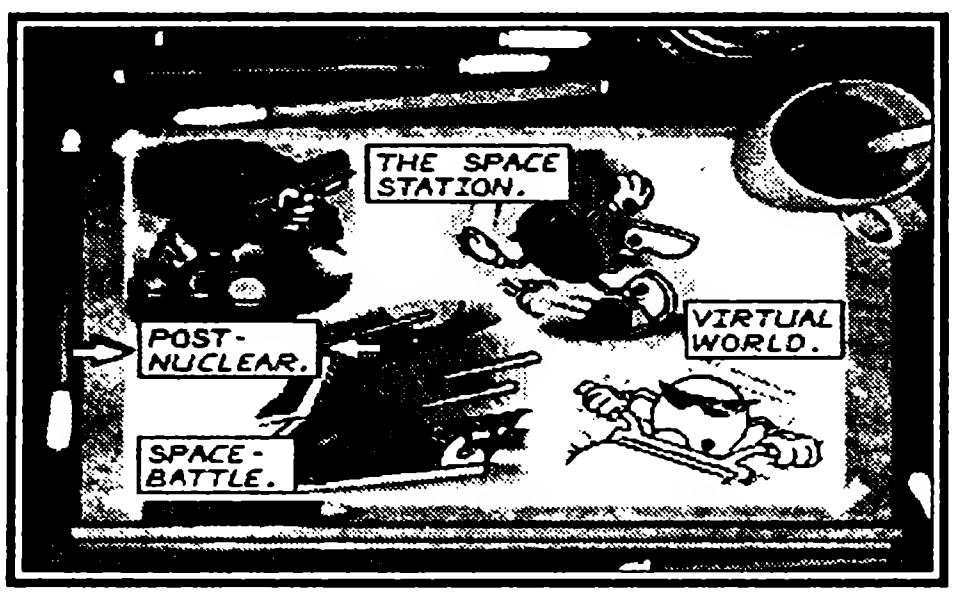
На этом уровне завалились куда-то целых 30 Спотов. При этом храм — это самый что ни на есть зануднейший уровень во всей игре. Все время поднимайтесь к его вершине. Поднимайтесь и поднимайтесь, не забывая при этом подбирать Спотов. И узнайте о самой подлой и гадкой вещи на этом уровне — это острые колья, которые резко выскакивают из-под земли, как только вы наступаете на то место, где они находятся. Еще здесь повсюду бродят какие-то сумасшедшие макаки с посохами, которые все время стреляют молниями. С ними разговор чем короче, тем лучше. Самое удобное — просто уничтожать их сразу, пока они не открыли стрельбу. Иногда, правда, среди обезьян встречаются оригиналы, которые узрели смысл жизни и путь к просветлению в кидании в вас чего-то очень тяжелого, с виду похожего на кокосовый орех. И кидают, заметьте, прицельно, так что как только заметите, что что-то орехоподобное было кинуто в вашу сторону злобным приматом, сразу же меняйте место дислокации. Где-то примерно на середине уровня на левой стороне лежит жизнь. И еще, когда доберетесь наконец-то до выхода, как бы вас не достал этот уровень, не торопитесь заходить вовнутрь, потому что сразу за выходом лежит здоровенный рубин. Хватайте его, и вы прошли. Не забудьте получить код:HY7VU6MO.

Уровень восьмой.

Подземелья храма

На этом уровне вас ждет поиск 20 Спотов. Но в каких климатических условиях! Это же просто пекло какое-то! Все везде

горит, кругом лава, жарко, пить хочется, спрайта никто не предлагает, кока-колу нигде не продают! А действовать приходится! Когда увидите статую, то запрыгивайте на нее, и вы окажетесь в потайной комнате, где найдете множество призов, а в одной из таких комнат лежат целых две жизни. Когда вы увидите фонарь на стене, остерегайтесь, напротив него выскакивают острые колья. А когда дойдете до распутья, не уподобляйтесь известному витязю, а недолго думая, сворачивайте направо. Дойдя до пропасти с лавой, перепрыгните ее, но не на другую сторону, а вперед-наверх. Наверху в комнате вы найдете Спотов и множество восполнителей энергии. Доберитесь до места, где можно спрыгнуть вправо вниз, а пройдя внизу до конца, запрыгните на статую и возьмите с собой очередного Спота. Чтобы залезть обратно наверх, воспользуйтесь застывшей на стене и полу лавой, которая любезно подбросит вас.



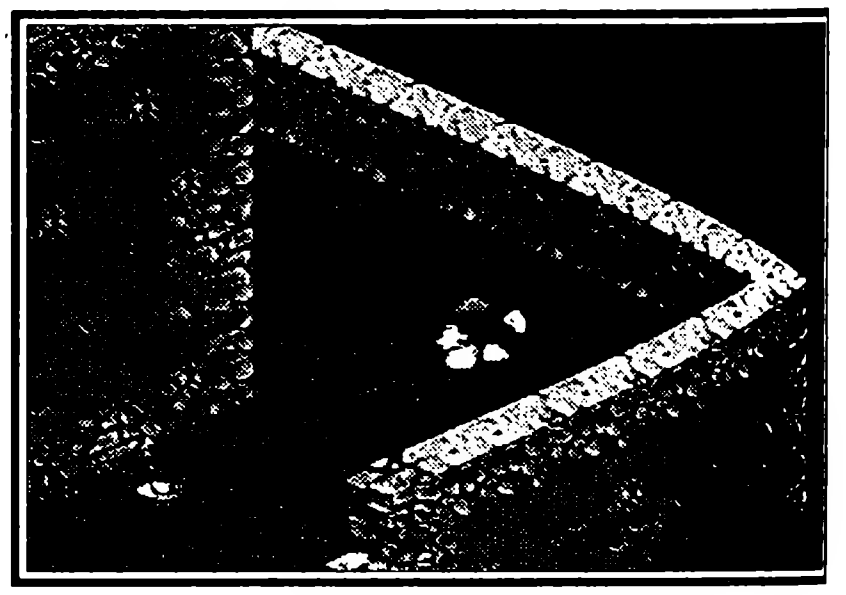
Избегайте огненных демонов, излюбленным блюдом которых является Спот-фри. Так же стоит опасаться сгустков лавы, которые самопроизвольно взрываются при вашем приближении.

В одном из огнетушителей, висящих на стене, лежит восполнитель вашей энергии. Чтобы получить его, придется пострелять по огнетушителю.

Зайдя в выход, вы попадаете к боссу этого мира. Босс — это, естественно, демон из породы любителей жареных Спотов, да еще и с огромным трезубцем в придачу. Придется вам осторожненько перепрыгивать с островка на островок, чтобы внезапно появившийся перед вами босс не успел выбить почву у вас из-под ног в буквальном смысле. А уж если вы тем не менее влипли, вставайте на одной линии с боссом и стреляйте непрерывной очередью пузырьков газа. Забив его, получите пароль IREW6GOM.

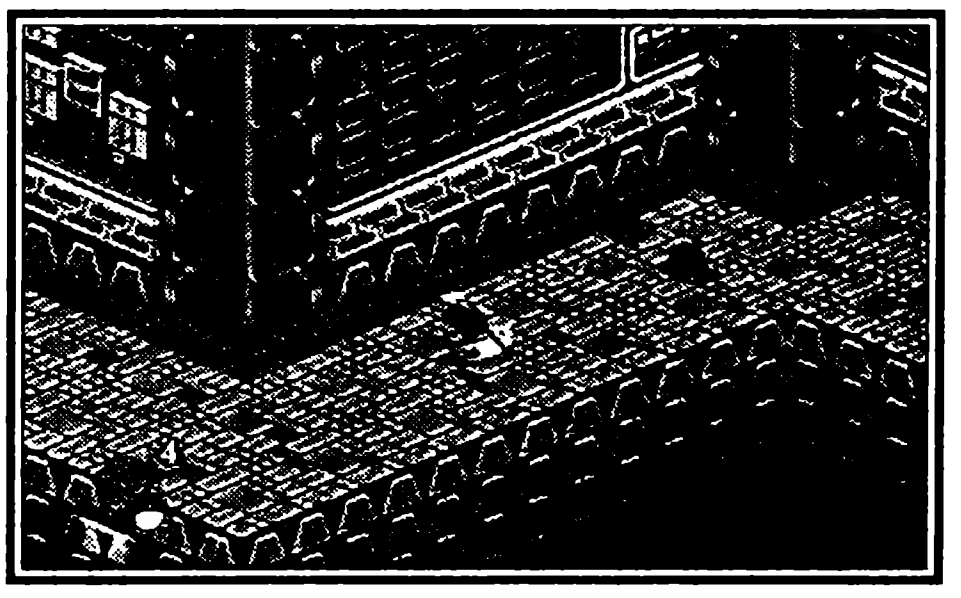
Уровень девятый.

Гонки на вагонетке по шахте



На этом уровне Споты не имеют никакого значения.

Это очень короткий и простой уровень, что-то вроде бонуса. Наш герой вырядился в каску с фонариком, как и положено настоящему шахтеру, залез в вагонетку и рванул вперед. Одно он только упустил из вида, а



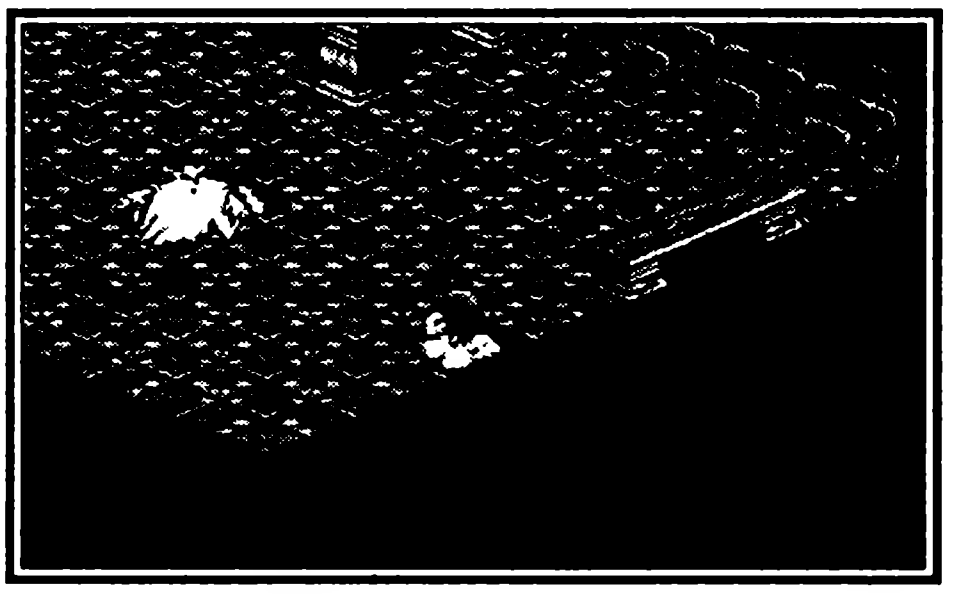
именно то, что шахта эта, похоже, имеет отношение к метрополитену Санкт-Петербурга, причем к участку между станциями «Пл. Мужества» и «Лесная», где все устарело так давно, что пришлось ее закрыть и затопить, а на незатопленных участках устраивать подземные гонки для Спота. Так что все рельсы в шахте давно прогнили, проржавели, а некоторые участки даже обрушились. Он даже предположить не мог, сколько опасностей его подстерегает, когда садился в эту проклятую вагонетку. Дам вам добрый совет: на втором повороте стоит свернуть направо и взять две жизни. После этого вы практически неизбежно свалитесь в пропасть, где и оставите одну из них, зато вторая останется при вас и при разумном применении принесет вам немало радости и пользы. А доехав до конца, вы получаете новый пароль, отдаленно напоминающий: FUQNMV56.

Уровень десятый. После ядерной войны

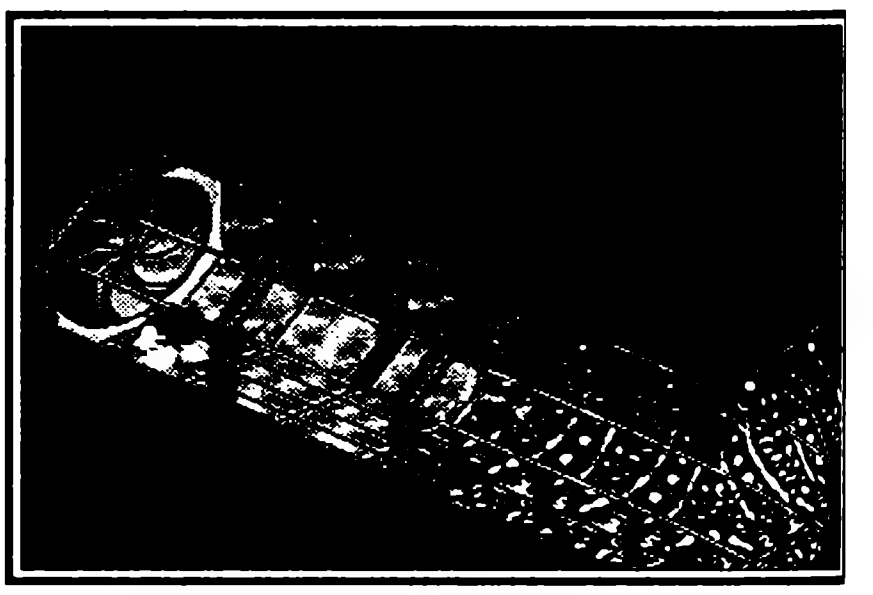
На этом уровне лежат 20 Спотов (и все радиоактивные. Шутка!).

Ну и постарались же программисты, наворачивая данный уровень, скажу я вам! Такое ощущение, что он предназначен для лечения от страха высоты! Потому что состоит, в основном, из крыш домов и узких мостиков, соединяющих их.

Собрав все Споты на крыше первого дома, найдите мостик, соединяющий его с другим домом, и перебирайтесь на крышу второго. На крыше этого дома пройдите до самого конца и, запрыгнув на стенку, переберитесь на небольшой выступ, а затем на нижнюю крышу. Собрав здесь всех Спотов, идите вперед-вверх и переправляйтесь по мостику на крышу третьего дома. Эта крыша очень мала, так что хватайте в охапку здешнего Спота и перелезайте на крышу четвертого дома. А на крыше той выстроено еще одно здание! Так вот, быстренько залезаете на крышу данного строения, забираете тамошнего Спота и перебираетесь на крышу второго здания. Спуститесь с нее и отправляйтесь вниз по крыше пятого дома. Дойдя до конца, вы увидите Спота, который лежит на крыше телефонной будки. Возник ли у вас вопрос типа как его оттуда взять? Возник? Очень хорошо! Даю типа ответ: а вот так! Зайдите с нижней части будки и как можно выше подпрыгните. Теперь отправляйтесь наверх и все там как следует обшарьте. Собрав все призы, от-



правляйтесь на крышу четвертого дома и пойдите вниз до выхода. Но при этом будьте максимально собранны и бдительны, везде бродят мутанты. Они очень похожи на Спота, просто точные копии, но психика их, увы, разрушена радиацией, и поэтому они не переставая палят из ручных ракетных установок. И если вы даже в таких условиях ухитрились добраться до выхода живым, то не выдать вам пароль будет просто свинством. Вот он: I6FZ4AII.

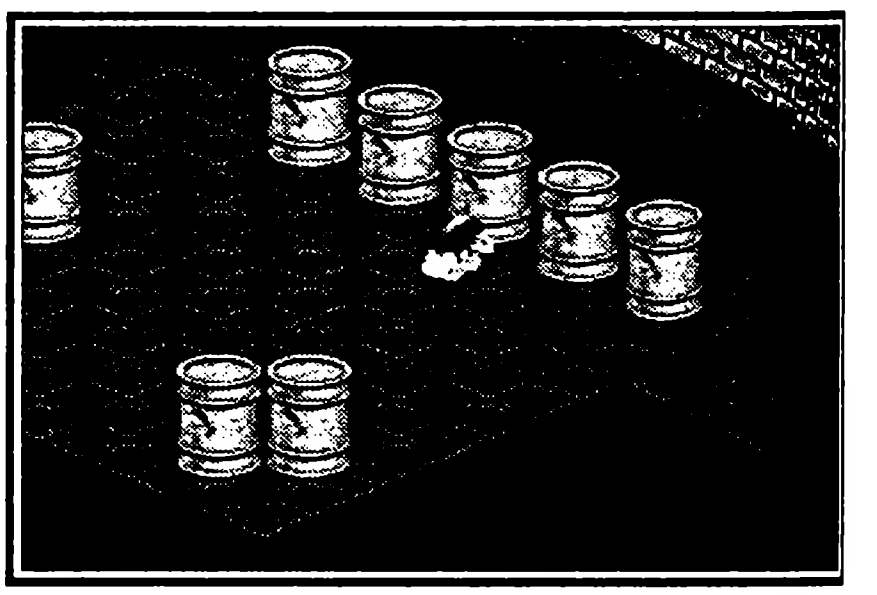


Уровень одиннадцатый. Космическое сражение

На этом уровне вы опять можете отдохнуть от бесконечного сбора Спотов. Да и сам уровень довольно простенький, чего никогда не подумаешь, судя по названию, так и кажется, что сейчас придется метаться по всей галактике в поисках Спотов, рубать шашкой космолеты, из которых в одном случае выбивается Спот, а в остальных - пробоина в скафандре и прочие ужасы. Но ничего, обошлось! Просто лети себе и лети на сверхзвуковом реактивном истребителе, только не забывай при этом уходить время от времени в сторону, чтобы не вписаться в металлическую балку. Кстати, если немного присмотреться, то становится заметно, что на некоторых из балок стоят телескопические антенны. Да и весь уровень подозрительно похож на игру на IBM PC TIE FIGHTER. Даже имперские штурмовики той же формы. Тут мой единственный совет: старайтесь все время держаться середины тоннеля, по которому вы летите. Долетев до конца, вы получите пароль: A5F6KAIA.

Уровень двенадцатый. Космическая станция

На этом уровне лежат аж целых 30 Спотов. В самом начале уровня есть антигравитационные ботинки. Если сможете их взять, не пожалеете, потому что прыжки у вас достигнут с ними просто головокружительной высоты. Так вот, сразу после ботинок снимите с высокого столба одного Спота, а еще одного немного дальше, на второй перекладине с цифрой 8. А если замочить киберноида с большой башкой, то в нем почти всегда будет лежать еще один Спот. Старайтесь не встречаться с радиоуправляемыми утюгами, которые все время шастают по полу и пытаются проутюжить вам ногу. Поднявшись на пятый этаж, вы встретитесь с новыми опасностями типа луж из соляной кислоты, а очень возможно, что и киборгами, подозрительно похожими на чужих из игрушки ALIEN 3.



Дойдя до флажка с отметкой, сверните направо и в конце спрыгните вниз. Там при помощи антигравитационных ботинок добудьте с мачты Спота и вернитесь обратно на лифте. На следующем этаже, когда вы дойдете до здоровенной кислотной лужи, свер-

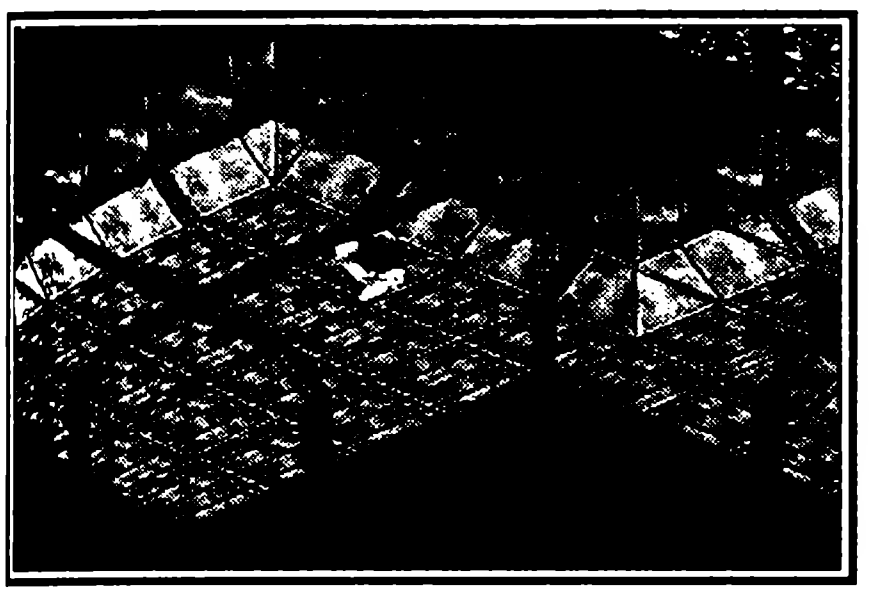
ните вниз и, добравшись до конца по узенькому коридорчику, возьмите Спота и пополнитель жизненной энергии. Идите к выходу, который находится в верхней части этажа. Зайдя вовнутрь, вы получите пароль по типу этого: YTEFNAZS.

Уровень тринадцатый. Виртуальный мир

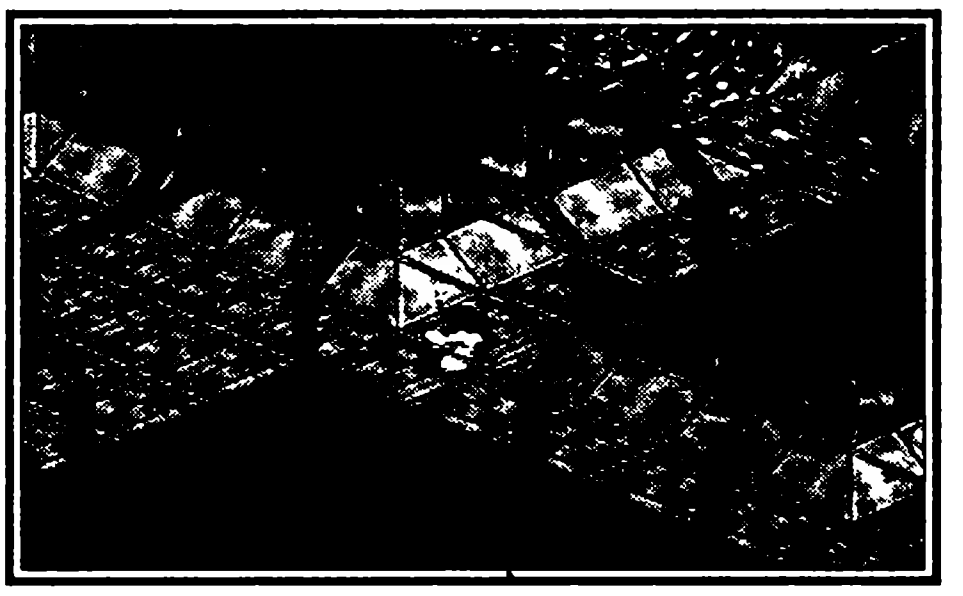
На этом уровне лежат 20 Спотов.

Герою надоело ходить пешком, и он решил сесть за руль виртуального мотоцикла. И в голову ему ни разу не пришло, что мотоцикл этот запросто завезет его в виртуальный мир.

Итак. Спот попал в виртуальный мир, и ему как-то надо из него выбираться. А выбраться можно только если получится забить виртуального паука. А добраться до паука можно только собрав энное количество Спотов, которое уже упоминалось выше. При передвижении по виртуальному миру стоит соблюдать еще большую осторожность, чем в реальном, потому что запросто можно нарваться на виртуального рокера, который увяжется за вами и будет таранить до тех пор, пока вы резко не свернете куда-нибудь (только не сверните при этом свою шею, пожалуйста).



Самая большая неприятность этого уровня это то, что у вас нет патронов! И получите вы их только тогда, когда придете к боссу. Для этого надо в самом начале ехать до конца вниз, затем свернуть влево, добраться до трамплина и перебраться на другую площадку. На этой площадке сворачивайте вниз и перебирайтесь еще на одну площадку. На ней поезжайте вперед, затем сверните вверх и доезжайте до углубления. Взяв Спот, поезжайте направо и с помощью трамплина соберите четырех Спотов на возвышенности. После этого поезжайте вниз и, переехав небольшой бугор, налево, а затем немного проехав вперед, опять вниз. Доехав до пропасти, сверните налево и, добившись до конца, вы попадете прямо к боссу.



Виртуальный паук — один из самых сложных боссов игры, он стреляет паутиной. Если она попадет на вас, то вы некоторое время не сможете стрелять, да и ездить будете очень медленно. А еще он стреляет самонаводящимися зарядами электричества, от которых хорошо помогает включение турбоподдува мотоцикла. А через несколько секунд электрозаряд исчезает. Самое главное, паука можно убить только стреляя ему в голову сверху или снизу. Забьете насекомую, получите код типа этого: NR58PYJN, а не забьете — пеняйте на себя.

Уровень четырнадцатый. Комплекс

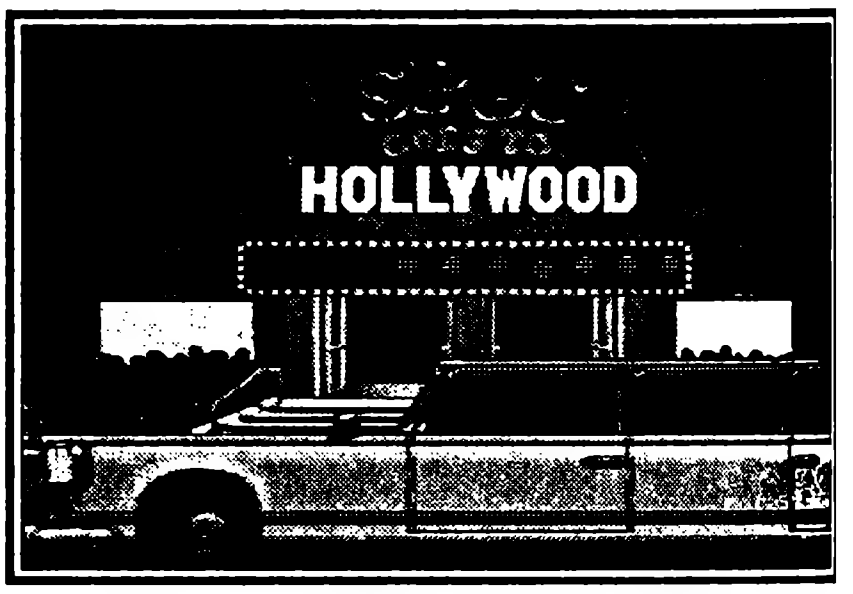
На этом уровне лежат 10 Спотов.

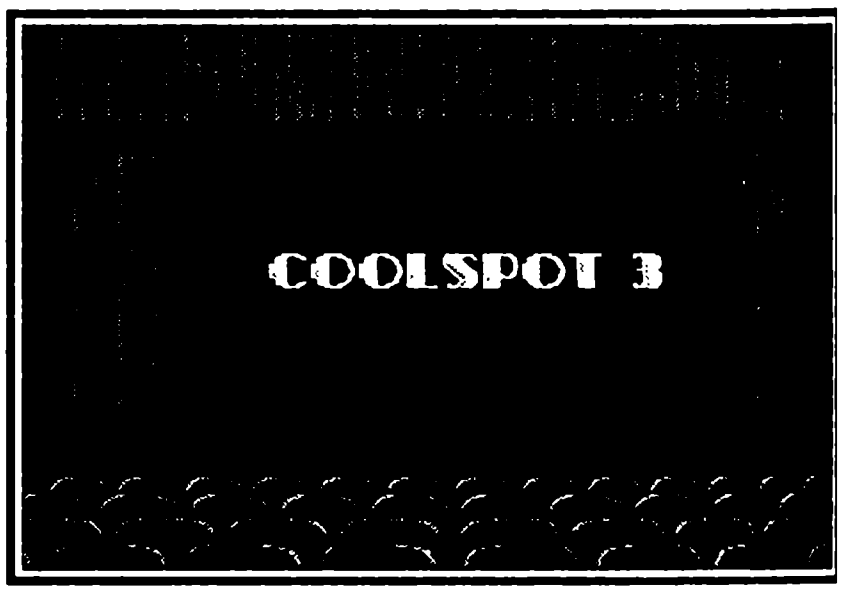
Настал час расплаты всех чужих! Герой пробрался в суперсекретную лабораторию, чтобы покончить со всеми врагами разом. Борьба идет за каждый кусок комплекса. Вот

даже чтобы просто взять первого Спота, вам придется уничтожить троих чужих. Доберитесь до туннеля, ведущего вниз, и спуститесь по нему. Там прикончите двоих пауков, затем пройдите вниз, сверните налево. Снова спуститесь по тоннелю вниз. Внизу повторите это действие с еще одним тоннелем. На нижнем этаже пройдите вперед, сверните направо и идите вперед, пока не наткнетесь на дырку в полу. Спрыгните вниз. Перед вами последний босс игры. Это здоровенная матка, которая выкидывает коконы, из которых потом выводятся пауки. И пауки эти являются самыми вредными созданиями, потому что они просто присасываются к вам и отбирают массу жизненной энергии, которая вам вообще-то самим нужна для важного дела. Мой вам совет: станьте с правой стороны матки и в прыжке расстреливайте ее вашими пузырями воздуха. Такой жизни она долго не выдержит и через некоторое время взорвется.

И наступит долгожданный хэппи-энд, за который вы так классно повоевали. Да, этот фильм стоил вложенного труда! Теперь наш Спот по праву может называться звездой, а Ди Каприо остается только утопиться, потому что как только наш фильм выдет на экраны, никто не вспомнит о такой ерунде, как «Титаник».

Управление в игре





В платформенных уровнях:

↑ — ходьба вперед.
→ — ходьба вправо.
↓ — ходьба вниз.
← — ходьба влево.
A — выстрел пузырьком воздуха.
B — прыжок.
C и стрелка в любом направлении — бег.

На вагонетке:

← — поворот влево.
→ — поворот вправо.
B — прыжок.

На истребителе:

← — крен влево.
→ — крен вправо.
↓ — опуститься ниже.
↑ — подняться выше.
A — выстрел.

На виртуальном мотоцикле:

↑ —поворот вперед.
→ — поворот вправо.
↓ — поворот вниз.
← — поворот влево.
A — выстрел пузырьком воздуха, но это возможно только после взятия специального приза.
C — ускорение.

STREETS OF RAGE 2

УЛИЦЫ ЯРОСТИ

Sega ● Количество игроков 1 ● Уличные бои
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

В отличие от предыдущей версии, в этой игре уже четыре персонажа. Есть и еще кое-что новенькое — дуэльный режим, позволяющий при игре вдвоем сражаться друг с другом.

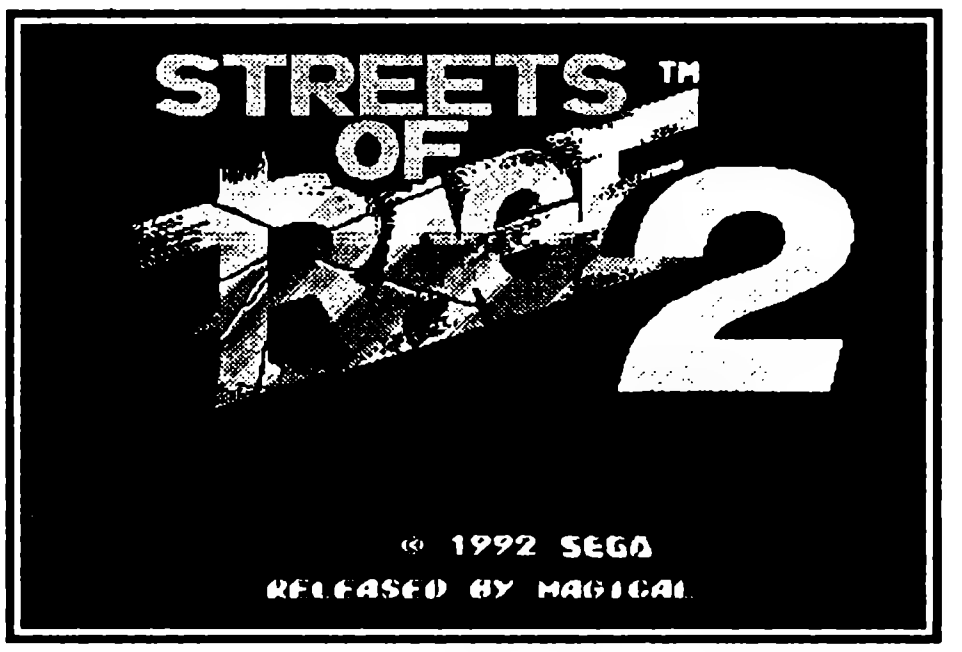
Босс преступного синдиката из первой серии — мистер X — воскрес и похитил Адама Хантера, чтобы заманить Акселя Стоуна и Блез Филдинг в ловушку. Чтобы спасти своего приятеля Адама, Аксель и Блейз собирают команду новых друзей: Макса, борца-любителя и Скейти, младшего брата Адама. Каждый из них владеет десятью приемами. В режиме одновременной игры двух игроков можно выбирать разных бойцов и по-разному комбинировать их приемы.

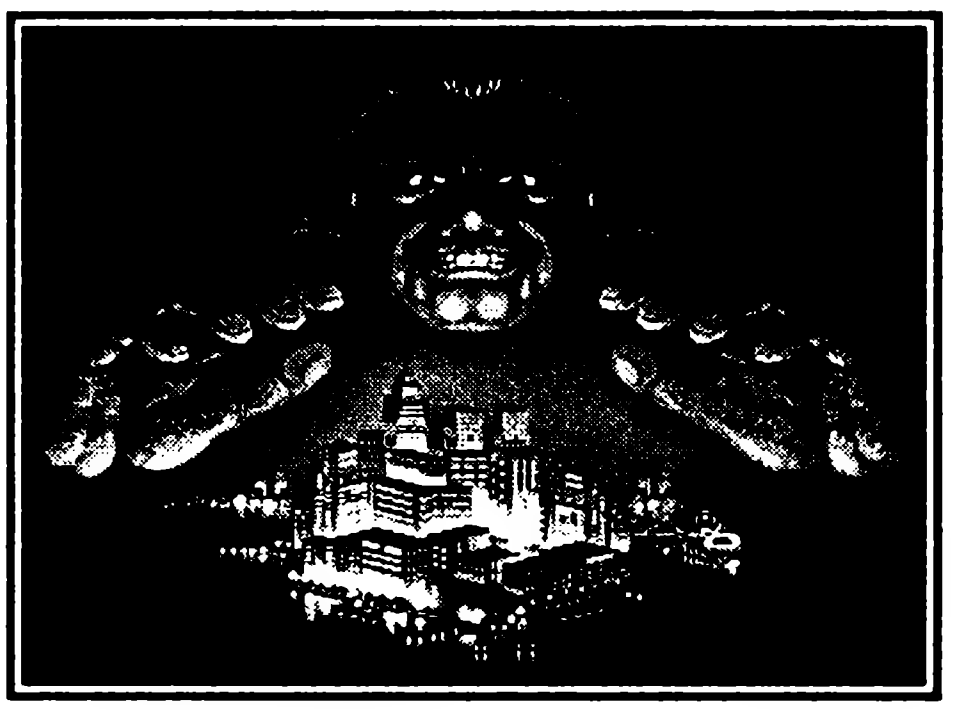
Управление

Стрелки — движение в стороны
Кнопка A — удар ногой или суперудар рукой (в зависимости от героя)
Кнопка B — простой удар
Кнопка C — подкат

Меню

1 Player — режим для одного игрока;
2 Player — режим для двух игроков;
Duel — Дуэль;
Options — Опции игры.





Прохождение

Этап 1

Большинство врагов будут атаковать вас, когда вы находитесь с ними на одной горизонтали. Если вы сойдете с их пути, они не смогут ударить вас кулаком или ногой.

Враги в этой игре часто будут обходить вас и атаковать сзади. Когда это возможно, старайтесь, чтобы все неприятели находились с одной стороны от вас. Удар ногой в прыжке частенько может сбить с ног двух или трех врагов одновременно. У Акселя есть также прием — удар кулаком назад: таким образом, он может расправляться с врагами, которые заходят сзади.

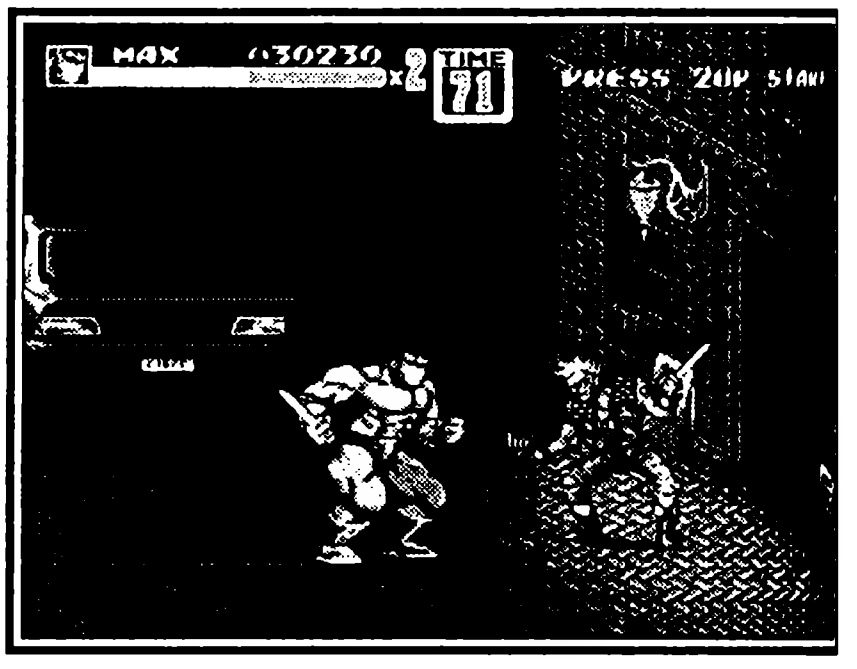
Продукты питания потребляйте экономно. Сначала проверьте свой уровень энергии и, только если он мал, хватайте пищу. В противном случае подождите, пока не очистите экран от врагов.

Используйте весь набор приемов каждого бойца. Очень важно знать их все и уметь выполнять.

STREETS OF RAGE 2

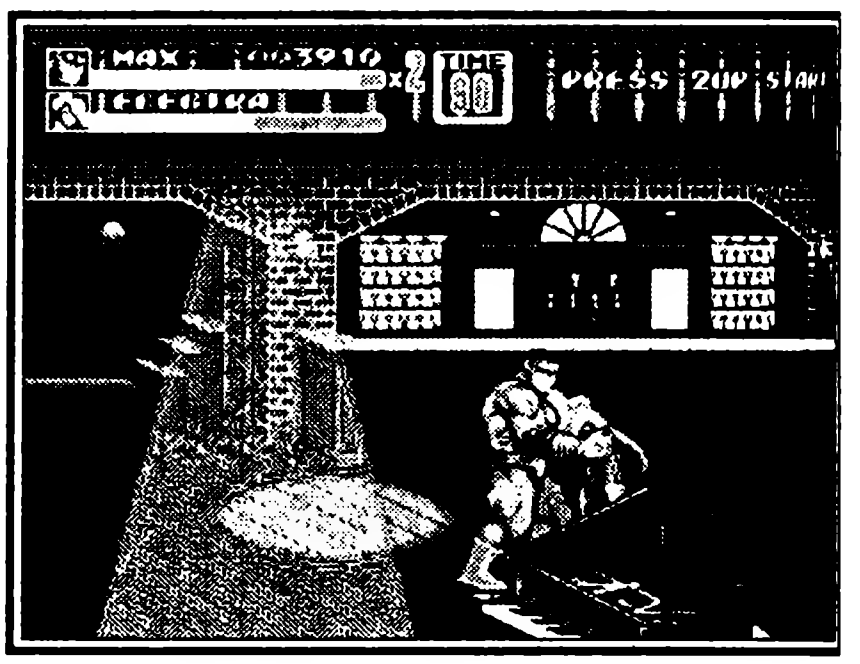
Крушите все вокруг, чтобы найти спрятанные предметы и источники энергии. Чтобы поднять предмет, встаньте на него и нажмите кнопку удара кулаком. На первом этапе предметы находятся в желтых урнах, столах и стульях.

Джек — первый серьезный противник на первом этапе. Когда он вращает своим ножом, он на секунду делает паузу, прежде чем атаковать. Именно в это время на него и надо нападать. И не забудьте разбить таблички, висящие на дверях, чтобы добыть пищу.



Электра — малышка с кнутом, которая поджидает вас в баре. Она идет за вами и пытается нанести своим электрическим кнутом удар, а иногда пользуется неожиданным ударом ногой в прыжке. Атакуйте ее по диагонали.

Барбон караулит вас в аллее за баром. Он отлично ставит блоки против ударов кулаком и ногой, так что пользуйтесь специальными приемами и не пытайтесь схватить его, если не хотите быть задушенным.



Этап 2

Полезные предметы спрятаны в фургоне внутри бочек и коробок. Когда головорезы на мотоциклах атакуют вас на мосту, воспользуйтесь хорошо рассчитанными ударами ногой в прыжке.

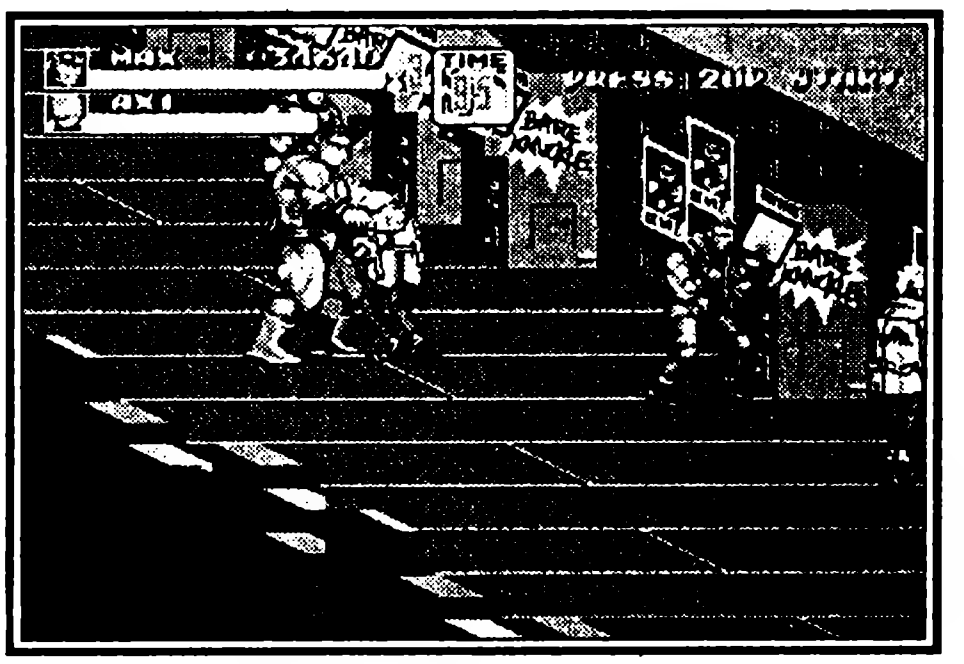
Когда проедете мост, войдете в громадный фургон. Четыре головореза, находящиеся в глубине фургона, не тронут вас, пока вы не расправитесь с Риокуроу и Хэкуйо (попробуйте произнести эти два имени очень быстро 10 раз). В самом конце этапа вас будет атаковать ДЖЕТ. У него в запасе два грязных приема: первый — это прямой удар, а второй — это смертельный бросок: он подхватывает вас, поднимается к самому верху экрана, а потом изо всех сил швыряет вас на землю. Продолжайте двигаться и ждите, когда он займет атакующую позицию, затем прыгайте и бейте ногой. Если вас играет двое и Джету удалось схватить одного, другой игрок должны подойти к Джету и поднять его для броска. Можно также бить его ногой в прыжке, когда он наносит удар, но все-таки безопаснее увернуться.

Этап 3

Взломайте машины внутри ниши, чтобы найти спрятанные предметы. Пройдя почти весь этап, вы попадете в гнездо инопланетных существ. Разбейте ударом инопланетные яйца в поисках предметов. Потом вас ждет длинношеее чудовище, которое раскачивается из стороны в сторону. Если играющих двое, каждый пусть встанет у своего края экрана и бьет чудовище ногой в прыжке или кулаком.

В дальнем углу гнезда находится ЗАМЗА. В ближнем бою он использует свои когти, а с дальних дистанций — скользящий удар телом. Он также использует «спиральную» атаку. Подойдите к Замзе по диагонали и используйте броски для борьбы с ним. Не пытайтесь атаковать его в лоб. Он пропустит только один удар и перейдет в контратаку.

Этап 4

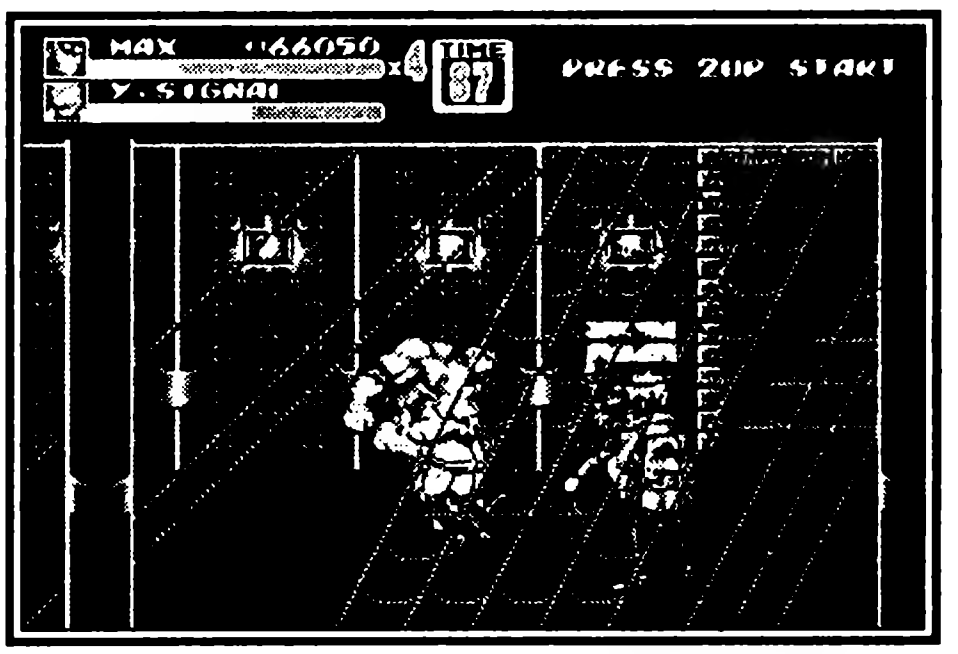


Большой Бэн и Большой Го — внушительного вида мальчики, которым нравится носиться по экрану и плеваться в вас огнем. Оставайтесь слегка в стороне от них и атакуйте сериями (по три) кулачных ударов. Не пытайтесь проделывать с ними броски назад или через плечо, они вас раздавят.

Босс Эбэдеде — настоящий борец: рельефные мышцы и три доведенных до автоматизма смертельных приема. Если вы обрушите на него шквал кулачных ударов, он пропустит три из них, а потом отбросит вас ударом через весь экран. Если вы останетесь с ним на одной линии, он атакует вас и прибьет сильнейшим ударом кулака. Его финальная атака — удар в прыжке. Лучшая тактика — подойти к нему сбоку и схватить, затем быстро провести бросок или другой прием с захватом. Вы также можете подпрыгнуть и ударить его ногой, если он применяет удар в прыжке.

Этап 5

Могучий ВЕЙН ждет вас где-то посередине этого этапа. Он довольно сносно блокирует кулачные удары, но очень плохо справляется с ударами ногой в прыжке, которые вы и должны использовать против него. Они не наносят большого урона, поэтому потребуется много времени, чтобы одолеть Вейна.



Вы, наверное, редко встречали босса, так странно одетого, как Р. БЭАР. Он использует против вас сокрушительные удары кулаком, затем отступает . Не пытайтесь схватить его — он ударит вас головой. Если вам удастся до этого времени сохранить оружие, оно вам облегчит задачу.

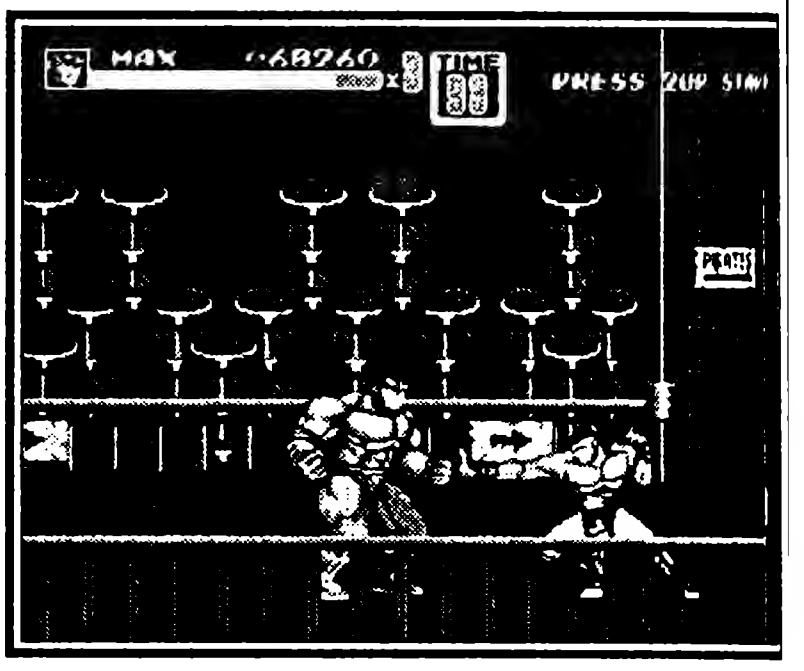
Этап 6

Бейте по мешкам с песком, которые увидите на дороге: там могут быть спрятаны полезные предметы.

На этом этапе вы встретитесь с уже знакомыми вам противниками. Действуют они точно так же, но их число возросло.

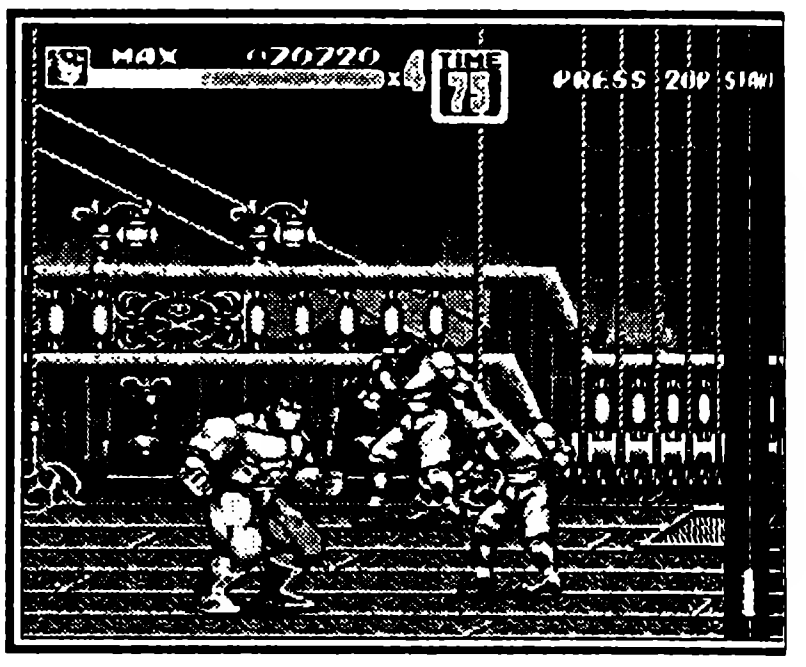
Боссы Саузер и Стелз очень похожи на Замзу и Джета. Атакуй Саузера, потому что из этих двоих он гораздо сильнее. Когда вы его победите, Стелз разыграет ненависть и убежит.

Этап 7

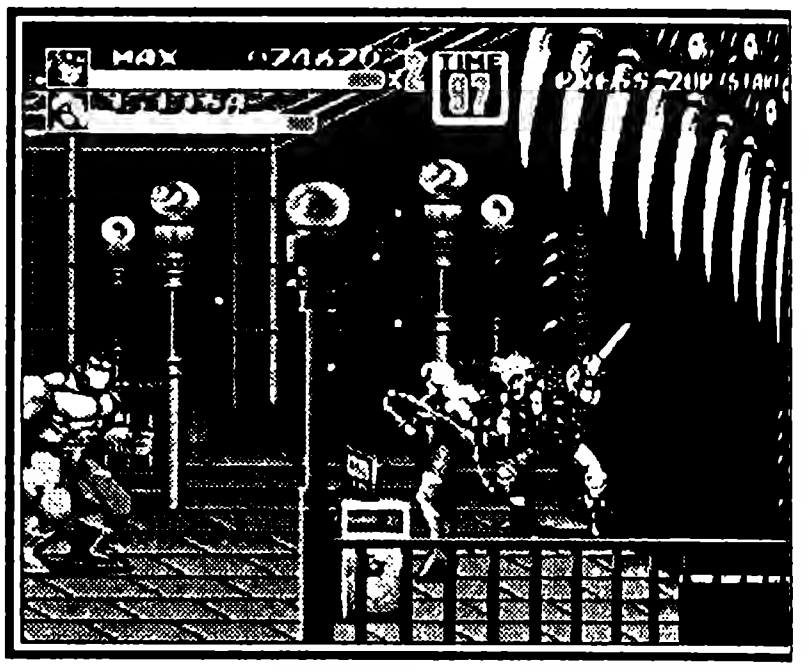


Здесь вы встретите новое препятствие: ЛЕНТЫ ТРАНСПОРТЕРА, которые будут тащить вас по земле, едва вы вступите на них. Всегда старайтесь нападать на врагов, не вставая на ленты.

Подъемник во второй половине этапа будет подниматься, останавливаясь на каждом этаже, тем самым предоставляя врагам возможность атаковать вас. Этажей всего пять. На первом этаже вас ждут наименее опасные типы. На втором вам придется иметь дело с более сильными противниками. На третьем этаже обитают любители боевых искусств. На четвертом предстоит встреча с мотоциклистами (они без мотоциклов) и несколькими злодеями, похожими на Вейна. А на пятом вы встретитесь с двумя большими парнями и одним хулиганом, мечущим ножи. Пятый этаж — это последний шанс для второго игрока присоединиться к игре, если он этого еще не сделал. Стратегически это очень выгодно: более опытный игрок берет на себя трудности первых этапов, а затем ему на помощь приходит второй. Второй игрок имеет то же количество дополнительных жизней, что и первый.



На крыше здания вы будете атакованы двумя роботами — молекулой и частицей. Даже не пытайтесь вступать с ними в открытый фронтальный бой: они расправятся с вами при помощи булавы или лазерного луча. Приближайтесь к ним по вертикали и применяйте броски. Бросок назад — наиболее подходящий прием. Если вы сразу же не бросите робота, вас будет ждать неприятный сюрприз. Когда вы расправились с роботом, сразу же отходите, чтобы вас не задело взрывом.



Этап 8

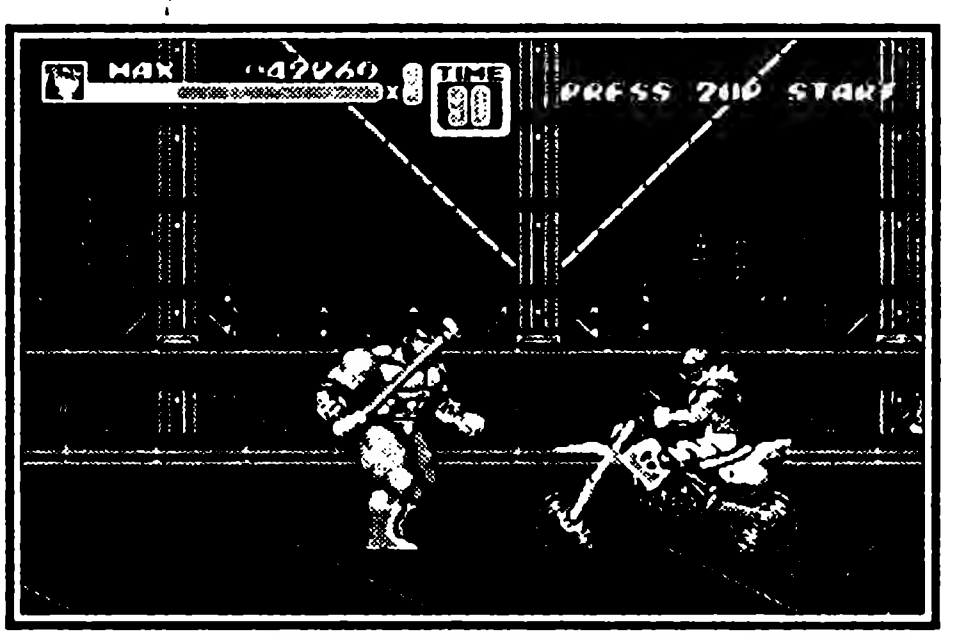
На этом этапе вы будете встречать на каждом шагу боссов и врагов, с которыми имели дело раньше, только у них будут другие имена и другой окрас. В вестибюле дома мистера X вас встретят два робота той же конструкции, что и на этапе 7, вместе с Бэаром-младшим, уменьшенной копией Р. Бэара с этапа 5.

Очистите от них вестибюль и входите на скоростной подъемник, который доставит вас к мистеру X., правда, с некоторыми остановками в пути — специально, чтобы вы смогли увидеться с боссами, по которым уже успели соскучиться. Первый босс — это копия Сайзера с этапа 6. Используйте броски и не вздумайте атаковать его на горизонтали.

Следующий босс — это борец-любитель, с которым вы встречались на арене этапа 4. Применяйте броски или другие приемы с захватами. Можете попробовать и другую тактику: оттесните его к одной из стен подъемника и примените удар ногой в прыжке, как только он поднимется. Продолжайте прыгать и бить, пока не разделаетесь с ним.

Победив борца, вы столкнетесь с мистером X. нос к носу. У него такой же скучный вид. Как и в «Улицах-1», вам придется преподать урок нескольким назойливым головорезам, прежде чем мистер X. заинтересуется вами и выставит против вас своего главного вышибалу Шиву. Шива слишком быстра, чтобы просто обмениваться с ней кулачными ударами, и к тому же применяет блокирующие удары ногой и другие отвратительные приемы. Наилучший выход из положения — быть все время в движении и бить ее ногами в прыжке.

Как только Шива будет повержена, подойдите к креслу мистера X. с правой стороны и быстро действуйте кулаками. Вы ударите его, как только он встанет. Когда мистер X. начнет стрелять, следуйте по линии огня к тому краю экрана, где он находится. Вы можете применить против мистера X. удары кулаком или броски, но он раскроит вам череп автоматом, если вы приблизитесь к нему по горизонтали, а не по вертикали. Вы также можете схватить мистера X., когда он стреляет, и бросить его. Продолжайте бить его об пол, пока он не испустит дух, и тогда вы получите свою честно заработанную концовку, где моментальные (правда, графические) снимки чередуются с именами программистов.



TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНИ ТУНА: ТАЙНЫЕ СОКРОВИЩА БАСТЕРА

Konami ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игра напоминает мультфильм с интересным сюжетом и хорошей графикой. Надо найти сокровища, похищенные Джином, и выручить попавших в беду друзей. Героями игры являются зайчата. События развиваются в разных частях света — в джунглях, горах, на островах и т.д. В игре 7 этапов.

Управление

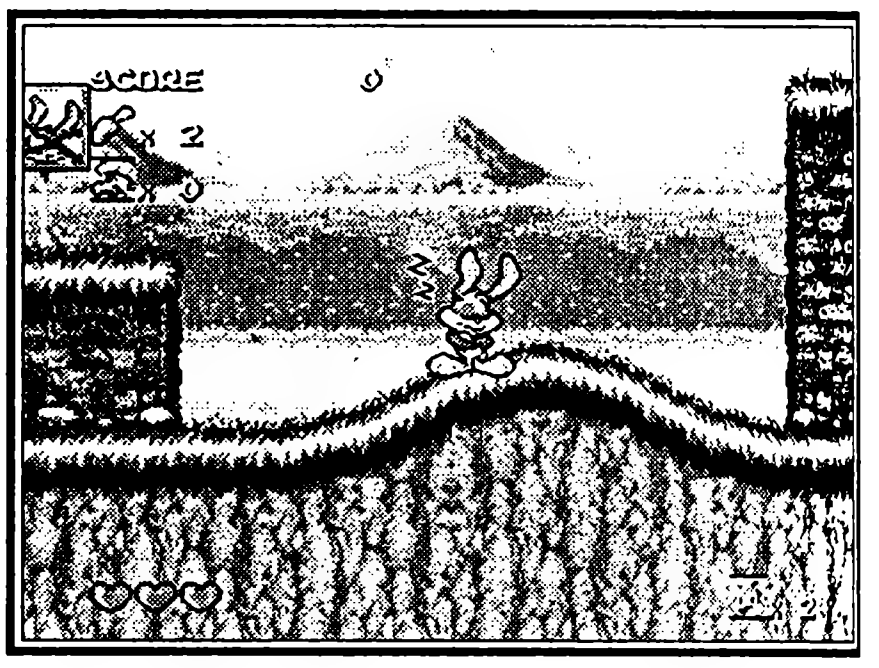
Кнопка A — ворона скидывает наковальню на противника.
Кнопка B — торможение.
Кнопка C — прыжок.
✥ — управление.

Советы

Если найдете три круглых радужных символа на уровне 1, проберитесь в нижний правый угол карты прямо под местом нахождения красного босса — попадете в бонусовые раунды. Найдя Gogo, опуститесь на землю и пройдите вправо мимо крыс — увидите радужный символ.

На втором уровне нужно найти место, где морковками выложено слово «TINY». Надо пройти мимо этого слова и идти до края скалы, а потом прыгнуть с нее (прыгните и жмите ➔). Окажетесь в секретном туннеле. Далее двигайтесь влево — увидите «1-Up» и Bell. Продолжайте двигаться влево и упадите на радужный символ.

На третьем уровне нужно найти сцену с разделяющимся водопадом. Поднимитесь на выступ, который начнет подниматься вверх. Надо успеть спрыгнуть с выступа до того, как вас раздавит о потолок. Идите по туннелю влево до серых платформ. По этим платформам спуститесь до полутрубы с катающимся валуном и пройдите влево, прыгните в стену слева от трубы — попадете в потайной туннель, в конце туннеля найдете символ.

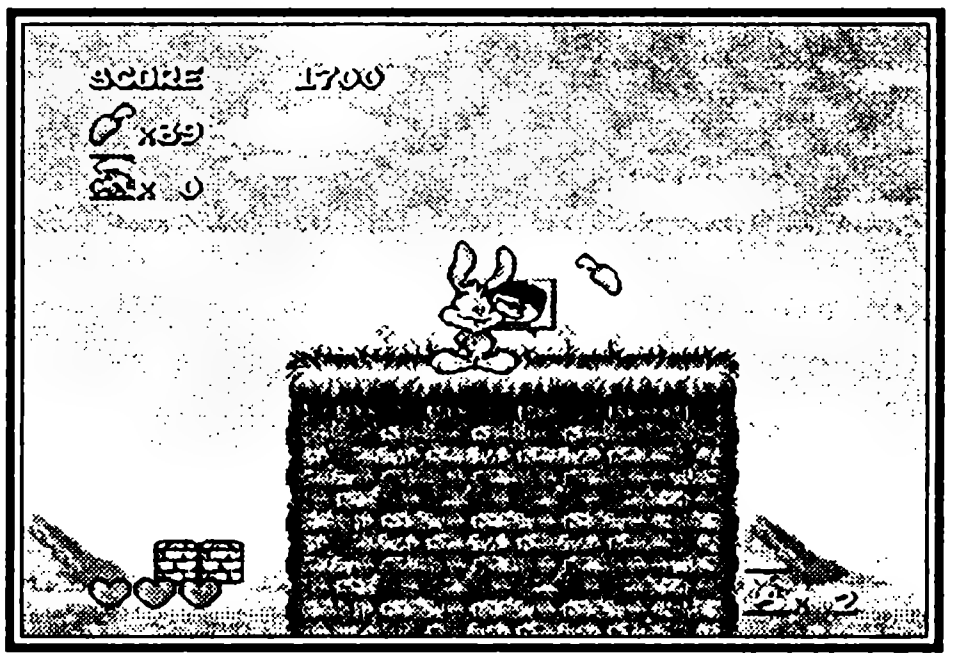


Прохождение

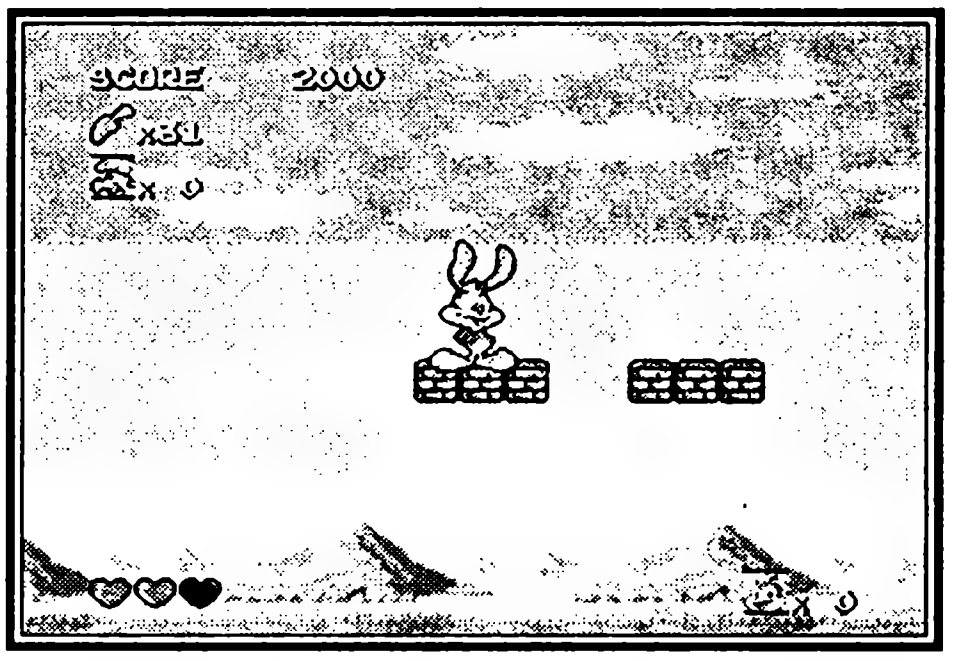
Этап 1: Равнины

На этапе 1-1 (1 выход) не торопясь (у вас нет ограничений во времени) осмот-

рите все потайные уголки на этом уровне – внизу и наверху: вы должны найти все Морковки. Опускайтесь в мутный водопад (Бастер не утонет) и бегите влёво в потайную комнату с 1-UP, затем идите направо, и там найдете несколько Морковок и пружину, которая подбросит вас — вы окажетесь опять наверху.



На этапе 1-2 (2 выхода) выход №1 ведет на этап 1-3. Идите направо, пока не увидите маленький уступ в воздухе и черную птицу, которая летает рядом. Прыгайте на уступ, а потом прыгайте вниз и влево, чтобы приземлиться рядом с тоннелем. Следуйте по тоннелю налево и воспользуйтесь платформами, чтобы перепрыгивать через пики. Гого Додо находится в конце тоннеля. Выход №2 (этап 1-4) находится у правого края экрана возле трех мышей. Отбросьте мышей с дороги и прикоснитесь к Гого Додо, чтобы открыть себе путь к этапу 1-4.

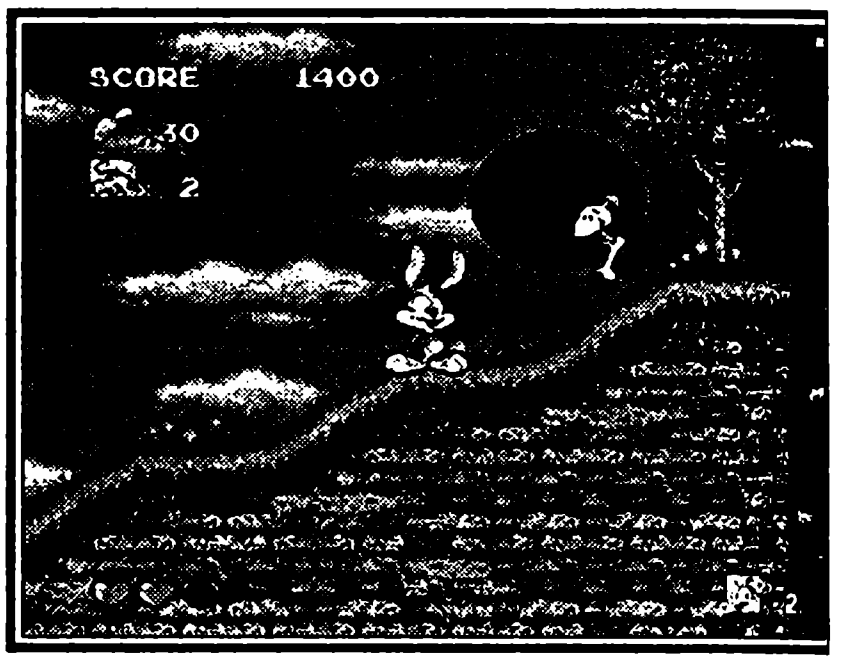


На этапе 1-3 (1 выход) придайте себе ускорение с помощью пружин, в полете соберите морковки. Быстро бегите через мост из бревен, потому что он развалится вскоре после того, как вы его коснетесь. Гого Додо находится на вершине холма справа, но пока не дотрагивайтесь до него. Падайте обратно на землю и идите направо, чтобы собрать еще Морковок и поднять колокольчик.

На этапе 1-4 (1 выход) находится лабиринт из подземных тоннелей. Тщательно обследуйте их в поисках Морковок и других предметов, а среди них и 1-UP. Если вы не можете найти его, отступите влево и потом идите по земле, пока не найдете тоннель, который и выведет вас к нему. Гого стоит на вершине холма с правого края. Спуститесь обратно на землю и идите направо мимо крыс, пока вы не увидите странный радужный значок. Это вход на секретный премиальный уровень. Коснитесь его, и окажетесь там. На этом премиальном уровне вы будете скользить вниз по белым веревкам и хватать Морковки. Держитесь правого края экрана — там можно найти 1-UP. После прохождения секретного уровня вы вернетесь на этап 1-4. Вот теперь прыгайте вверх к Годо и прикоснитесь к нему.

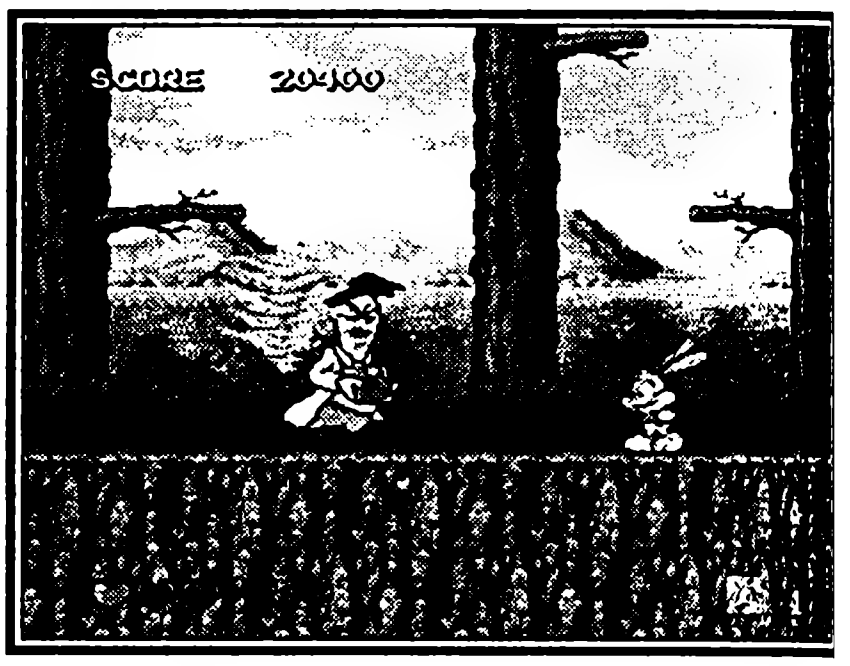
На этапе 1-5 (1 выход) впервые появляется доктор Сплайсер, который командует Диззи Дэвидом с помощью управляемого на расстоянии шлема. Прыгните на голову доктора Слайсера пять раз: тогда шлем взорвется, и Диззи будет освобожден. Доктор Слайсер и Диззи двигаются очень медленно, так что увернуться от атаки Диззи очень легко. Потом уже можно прыгать доктору на голову. Наилучшая из стартовых площадок – самая высокая из ветвей. Подождите, пока доктор Слайсер не прыгнет на ветвь ниже, и прыгайте на него.

Этап 2: Лес



На этапе 2-1 (1 выход) вам нужно найти один спрятанный предмет и собрать много морковок. Они висят на деревьях, забирайтесь на них и собирайте морковки. Найдите то место, где два медведя ходят вокруг подножия высокой стены. Прыгайте на медведей и забирайтесь на дерево, растущее у стены. Прыгайте на бросающую помидоры птицу, потом — вправо, с той ветки, на которой сидела птица, в потайной тоннель. Идите направо, и найдете колокольчик.

На этапе 2-2 (2 выхода) выход №1 ведет на этап 2-3 — идите направо и останавливайтесь у корней деревьев, пока не найдете вход в тоннель, уходящий в скалистую стену. Прыгайте в тоннель и идите направо, преодолевая пики и вращающиеся платформы, чтобы встретить Годо Дого. Выход №2 ведет к этапу 2-5, он расположен у правого края экрана за несколькими качающимися маятниками. Подобные маятники вам встретятся и на следующих этапах.



На этапе 2-3 (1 выход) нужно добраться до места, где разбросано много морковок, которые произносят слово «Тайн». Соберите морковки и идите направо к деревьям. Заберитесь на то, что ближе к утесу, и прыгните на птицу, затем прыгните направо в потайной тоннель, где хранится сердце. Потом выйдите из тоннеля и прыгайте по веткам дерева вверх, пока не окажетесь на вершине утеса.

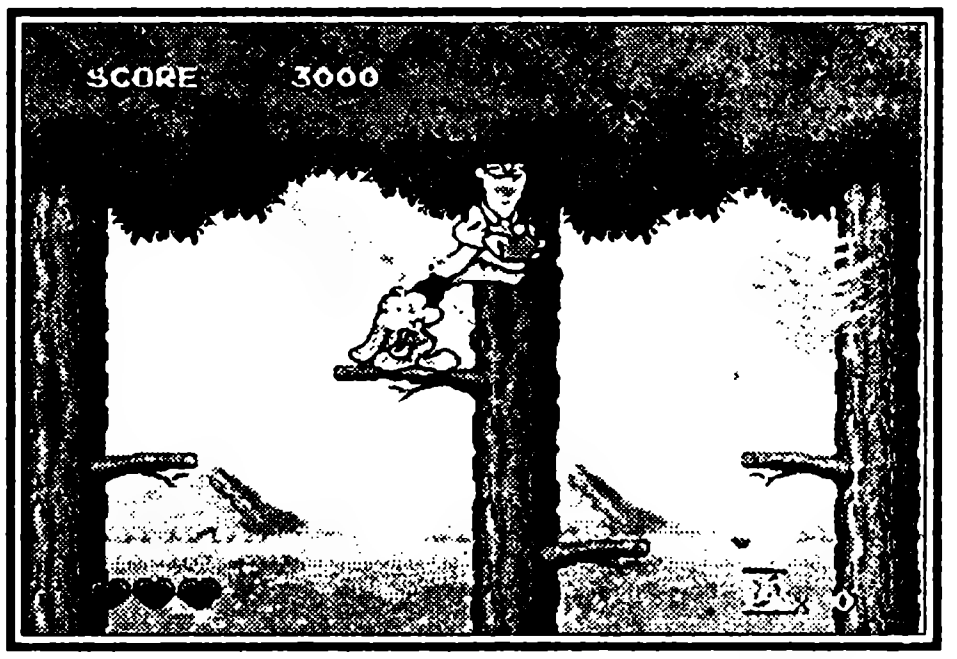
Двигайтесь направо к концу утеса (где из земли торчит жестянка), затем падайте с утеса и старайтесь приземлиться как можно ловчее — в потайном тоннеле. Идите налево, чтобы подобрать 1-UP и колокольчик, затем продолжайте двигаться влево, и упадете на радужный символ. Оказавшись на премиальном уровне, идите направо к входу в тоннель и прыгайте (воспользовавшись платформами) к тоннелю справа. Гого Додо находится в конце тоннеля.

Этап 2-4 (1 выход) достаточно сложен. Путь к Гого не очень-то очевиден, старайтесь запомнить те места, где вы уже побывали, чтобы не заблудиться и не начать топтаться на месте.

На этапе 2-5 (1 выход) начинайте движение направо, прыгайте на медведя, затем спускайтесь с уступа и направляйтесь налево к потайному тоннелю. Идите налево и возьмите Колокольчик, затем поворачивайте направо и падайте из тоннеля. Идите направо и ударьте медведей, затем продолжайте идти направо, пока не дойдете до конца уступа. Спускайтесь с уступа и падайте в воду. Вы не утонете, не беспокойтесь. Идите налево и возьмите несколько аппетитных Морковок, затем прыгайте на дерево, которое преграждает проход налево. Прыгайте налево прямо в стену, и очутитесь в потайном тоннеле, где можно найти 1-UP. Дальше на этом этапе есть еще один тоннель рядом с двумя медведями под вращающимися платформами. Прыгайте на одну из платформ, затем прыгайте вправо на стену и приземляйтесь в тоннеле. Возьмите сердце.

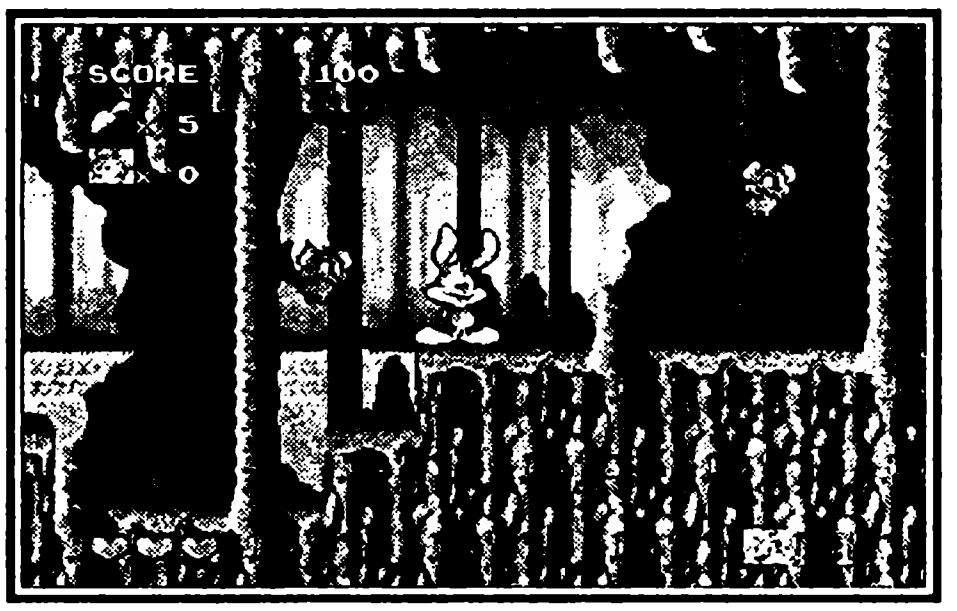
Этап 2-6 (1 выход) очень напоминает этап 2-4, он очень длинный и скучный, без всяких полезных вещей, и не таящий для вас серьезной опасности. Заканчивайте его побыстрее и отправляйтесь к более интересным этапам.

На этапе 2-7 (1 выход) продолжайте прыгать, стараясь удерживаться на самой большой коробке «Асме», а когда доктор Сплайсер выглянет из какой-нибудь коробки, прыгайте ему на голову. Кэлемита Койот будет кидать в вас бомбы, но они не причинят вам вреда, пока вы бегаете по упаковкам.

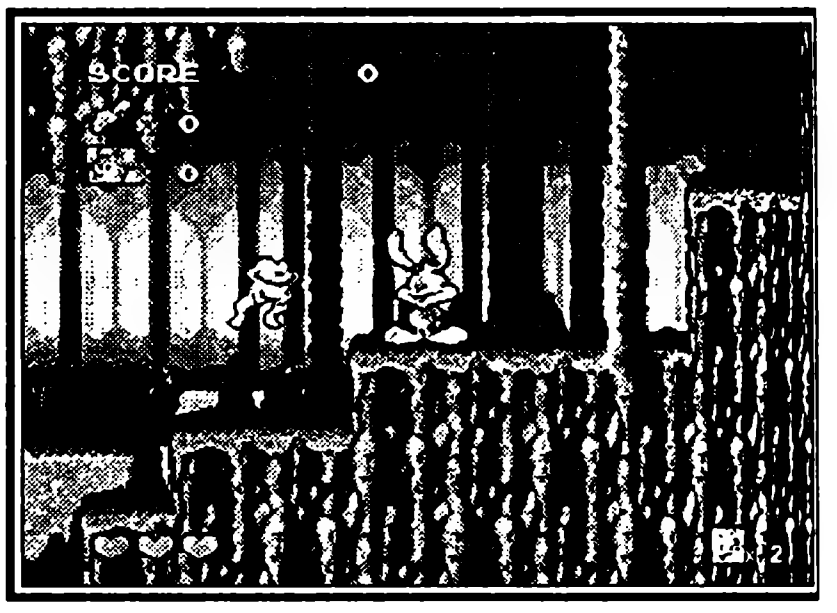


Этап 3: Глубокие и темные каверны

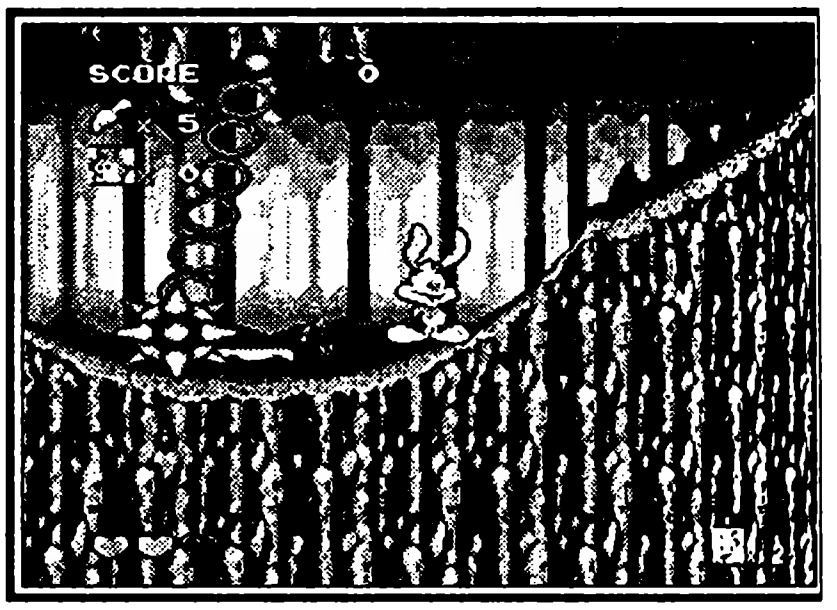
На этапе 3-1 (2 выхода) с самого начала идите налево и прыгайте на лягушку, потом сделайте суперпрыжок и схватите Колокольчик. Дойдете до стены с пиками — спускайтесь вниз и быстро бегите влево, стена начнет плавно двигаться, когда вы будете бежать мимо. Прыгните на лягушку, затем спускайтесь вниз и прыгайте на летучую мышь. Прыгайте на стену справа и приземлитесь в потайном тоннеле. Идите направо, собирая морковки, и не забудьте взять специальный маркер Хелпера. После того как вы подберете бриллиант, идите направо и вниз по тоннелю, пока не столкнетесь с мышью. Прыгайте влево и вверх и воспользуйтесь суперпрыжком, чтобы схватить 1-UP на потолке. Потом идите направо и вверх к сердцу, затем продолжайте идти вверх и влево. Бегите мимо валунов к желобу, где встретите один катящийся валун. Подождите двигающуюся платформу и прыгайте на нее, а потом прыгайте дальше по платформам, и доберетесь до уступа справа. Идите направо и ползите через узкий тоннель. Прыгайте направо через разлом. Отсюда вы можете идти к любому из двух выходов. Выход №1 (ведет к этапу 3-2): идите направо и падайте с уступа. Держитесь правой стороны, чтобы приземлиться рядом со странным существом. Прыгайте направо в



потайной тоннель. Хватайте сердца и прыгайте на правую стену, в которой окажется другой потайной тоннель. Идите направо, и найдете Гого. Выход №2 (ведет к этапу 3-3): вы увидите ДВЕ ТРОПЫ около водопада. Отправляйтесь вниз и вправо к водопаду, затем продолжайте идти вправо, пока не найдете сердце. С этого места отправляйтесь налево и вверх по холму, затем прыгайте вправо и вверх на уступ. Прыгайте направо на стену и войдете в потайной тоннель. Идите направо, чтобы найти колокольчик.



На этапе 3-2 (1 выход) продвигайтесь за левым потоком водопада. Вам нужно найти место, где очень много лягушек и летучих мышей. Идите налево и прыгайте по лягушкам, затем прыгайте на стену слева, чтобы проникнуть в потайной тоннель. Идите налево, и найдете два сердца и 1-UP. Выходите из тоннеля и идите обратно, где раздваивается водопад. Следуйте за правой струей и идите направо. В конце концов, вы окажетесь на уступе, который сразу начнет двигаться вверх. Прыгайте и бейте летучих мышей, затем прыгайте с уступа, прежде чем он раздавит вас о потолок. Следуйте по тоннелю влево, пока не увидите несколько серых платформ. Спускайтесь к платформе по желобу с катящимся валуном внутри. Идите влево и прыгайте в стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Тоннель приведет вас к радужному символу. На премиальном уровне вам придется прыгать вправо на пружинах, избегая Гого Додо. В воздухе будет несколько дополнительных жизней.



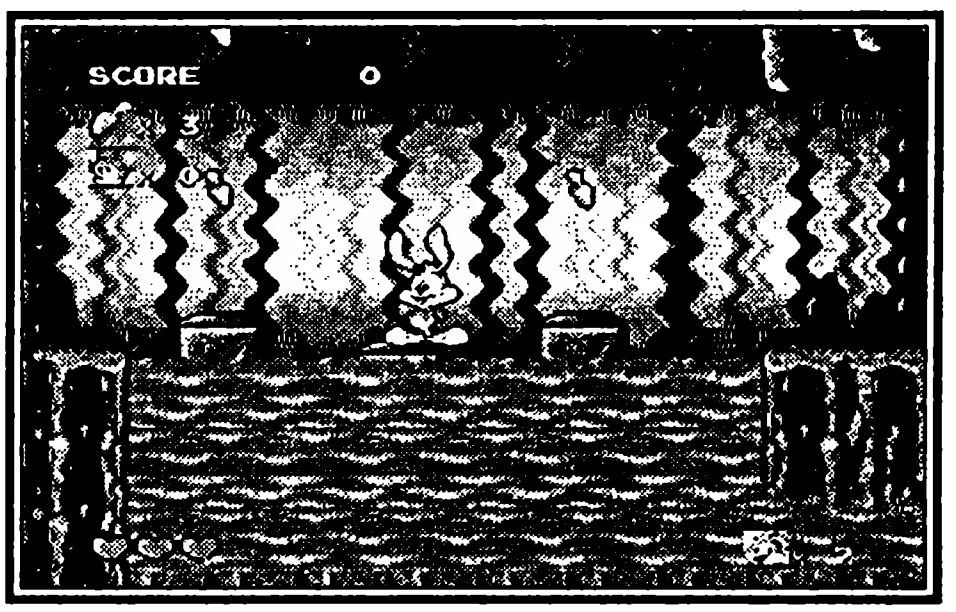
На этапе 3-3 (1 выход) с самого начала плывите направо и увидите морковки, которые образуют слово «Тун». Соберите их все, затем плывите направо и прыгайте на уступ и несколько платформ над водой. Прыгайте вверх по платформам, и вы найдете на вершине колокольчик.

На этапе 3-4 (1 выход) оставайтесь у правого края экрана, и Плаки Дак не сможет ударить вас молотом. Когда молот Плаки ударяется о землю, сталактиты падают сверху, и доктор Сплайсер сваливается на землю. Уклонитесь от сталактитов и прыгайте на голову доктору Сплайсеру. Как водится, чтобы выиграть схватку, вам нужно будет совершить пять прыжков подряд.

Этап 4: Вулканические пещеры

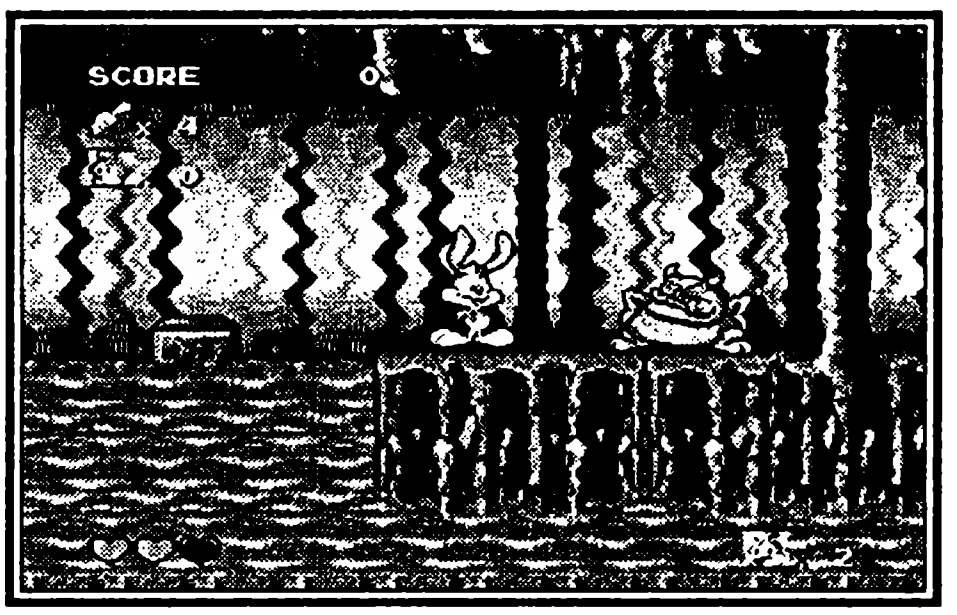
На этапе 4-1 (2 выхода) после того, как вы переберетесь через лужу лавы по желтым кирпичам, идите налево и проползите через узкий тоннель. Продолжайте двигаться влево к кирпичу, лежащему в лаве. Прыгните на него и дождитесь, когда кирпич понесется вперед. Когда кирпич поднимется в воздух, вы можете спрыгнуть

с него влево (см. выход №1) или вправо (см. выход №2). Выход №1 ведет к этапу 4-2: дождавшись, когда кирпич поднимется в воздух, запрыгните на него, а с него — на уступ слева. Идите налево и проползите через узкий тоннель. Продолжайте идти налево, пока не встретите Гого. Выход №2 (этап 4-3): идите направо и вверх по холму, затем сделайте суперпрыжок, чтобы достать еще одно сердце на потолке. Идите направо и прыгайте через разломы, пользуясь желтыми кирпичами. Когда преодолеете второй разлом, идите направо и вверх по холму, затем сделайте суперпрыжок, чтобы схватить еще одно сердце, висящее под потолком. Идите направо к желтому кирпичу. Сделайте суперпрыжок, чтобы достать 1-UP. Потом направляйтесь на поиски Гого.



Этап 4-2 (1 выход) короткий, здесь вам придется продемонстрировать все свое умение прыгать. Вы должны успеть забраться вверх по кирпичным платформам, прежде чем поток лавы накроет вас. Вы можете позволить себе упасть раз или два, но, если свалитесь более двух раз, вы обречены.

На этапе 4-3 (1 выход) продолжайте осматривать крышу в поисках спрятанных предметов (сердец, колокольчиков, дополнительных жизней), которые вы можете достать, если будете совершать суперпрыжки. Идите дальше, пока не увидите вращающиеся над лавой платформы, справа от которых висят три морковки. Соберите их, затем прыгайте на стену справа, и очутитесь в потайном тоннеле. Идите направо и коснитесь радужного символа. Когда вы закончите премиальный уровень, идите налево и поднимитесь на платформах, затем идите направо и вверх по холму. Сделайте прыжок, чтобы достать 1-UP, спрятанный на потолке. Идите направо и вверх по следующему холму, потом сделайте суперпрыжок к желтому кирпичу. Прыгайте вправо и вверх на второй кирпич, затем сделайте суперпрыжок к еще одному 1-UP.



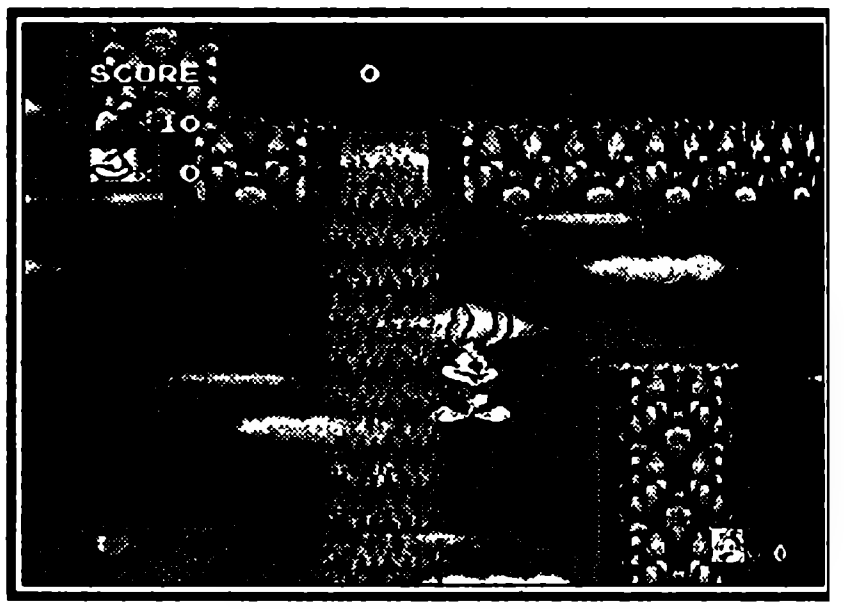
Этап 4-4 (1 выход) легкий. Прыгните пять раз доктору Слайсеру на голову, и вы победили.

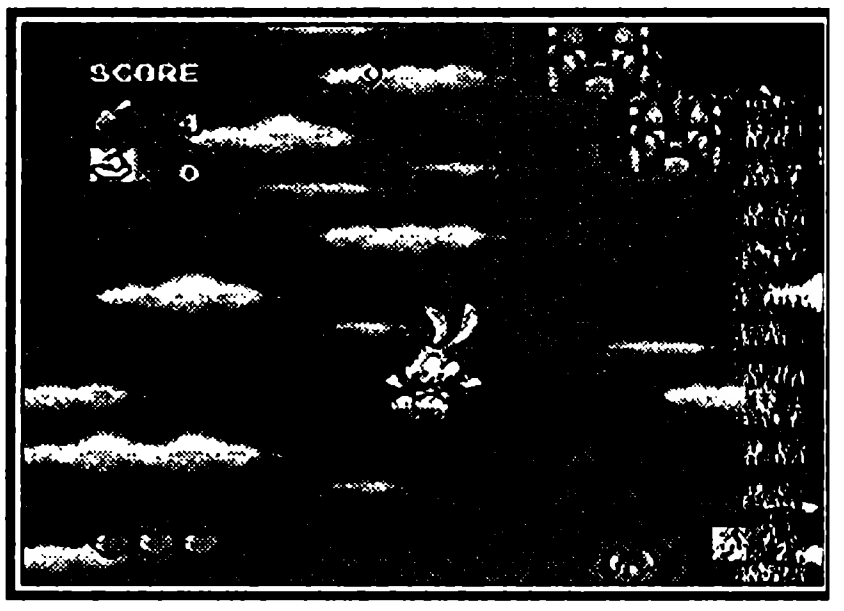
Этап 5: Водопад и кораблекрушение

На этапе 5-1 (1 выход) найдите три предмета, которые хранит водопад. Прыгайте влево по уступам на вершину водопада, и найдете радужный символ, он приведет вас на уровень с пружинами. Продолжайте спускаться вниз по правому краю водопада, и найдете тоннель с 1-UP внутри. У подножия водопада плывите вниз и влево, чтобы найти еще один 1-UP.

На этапе 5-2 (1 выход) идите направо и спускайтесь в дыру, затем идите направо и спускайтесь в следующую дыру. Идите направо и толкните бочонок влево, затем запрыгните с бочонка на мачту. Разбегитесь и прыгните на следующую мачту слева. Продолжайте прыгать по мачтам, забираясь наверх, пока вы не доберетесь до самой верхней мачты справа и не подберете там 1-UP. Спуститесь обратно и прыгайте в дыру. Идите налево и ждите, пока пики не втянутся обратно в пол, затем спускайтесь в дыру и идите налево, а затем прыгайте с уступа. Когда будете падать, тянитесь вправо, чтобы попасть в потайной тоннель. Идите по тоннелю направо и возьмите бриллиант. Сделайте суперпрыжок обратно на уступ и ползите через узкий тоннель. Продолжайте идти направо, пока не упадете с уступа. Спрыгните с кнехтов и идите налево за колокольчиком, затем возвращайтесь. Прыгните на уступ, идите влево и прыгните вверх, на самый верхний уступ с двумя кнехтами. Идите направо и прыгайте вверх в дыру.

Прыгайте вверх, минуя мачту, и идите направо, пока не найдете еще одну дыру. Спускайтесь в нее и бегите налево к разваливающимся плитам. Падайте вместе с ними на следующий уступ и идите направо. Сделайте суперпрыжок направо и вверх к уступу с лягушкой. Оттуда идите направо и следуйте по уступам до следующей дыры в корабле. Прыгайте в дыру. Идите направо к следующей дыре и прыгните в нее, а потом спускайтесь вниз, пока не окажетесь на стене; идите влево по ней, пока не упадете. Двигайтесь налево и спускайтесь с уступа, затем бегите налево мимо обвалившихся уступов и спускайтесь, минуя пики. Продолжайте бежать влево, пока не достигнете двери с надписью «IN». Идите направо, чтобы найти сокровище. Это послужит причиной нападения на вас Монтаны Макса. Встаньте рядом с сундуком, где хранятся сокровища, и ждите, когда Монтана прорвется сквозь дно корабля и начнет бросать в вас осьминогов. Прыгайте на них, чтобы уничтожить. Для самого Монтаны хватит все тех же пяти прыжков.





Этап 6: Подземное море

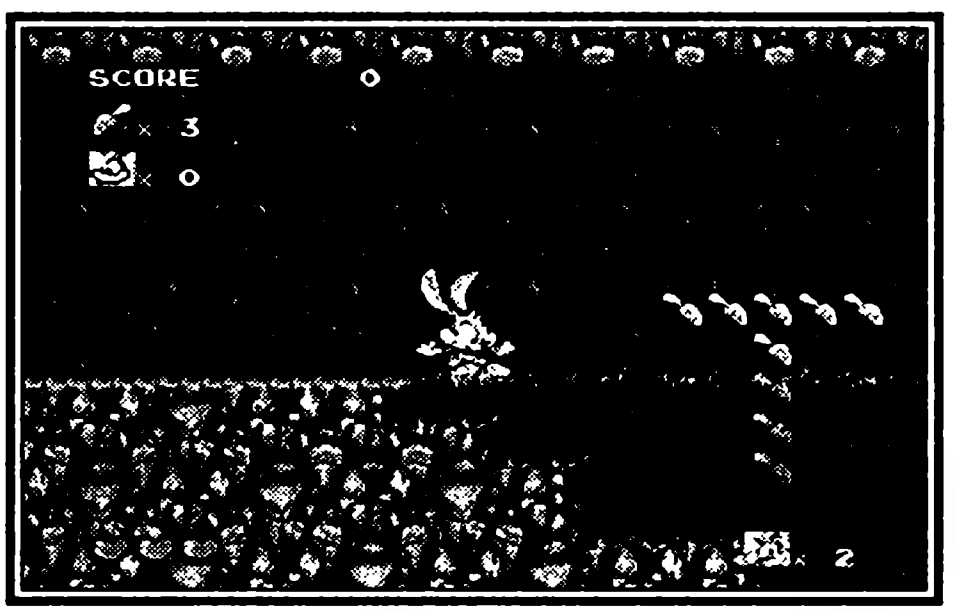
Этап 6-1 (1 выход) короткий, пройти его вам будет просто. Гребите вверх и вправо, пока не найдете выступ, торчащий из воды, затем двигайтесь направо мимо качающихся шаров с пиками и ищите Гого.

На этапе 6-2 (2 выхода) найдите две облачные платформы и воспользуйтесь той из них, которая слева, чтобы добраться до Колокольчика, затем — правой, чтобы добраться до двигающихся вправо платформ. Продолжайте идти вправо, пока не достигнете уступа. Спуститесь на уступ, если хотите добраться до выхода №1. А если нет, то

продолжайте прыгать по облачным уступам до Гого Додо и выхода №2 (который ведет к этапу 6-4). Выход №1 (ведет к этапу 6-3): спуститесь и идите направо, подбирая все морковки. Спуститесь с правого края уступа, затем идите влево, и найдете 1-UP, окруженный снеговиками. Теперь идите направо, пока не найдете Гого. Перепрыгните его и найдите 1-UP, затем возвращайтесь назад и коснитесь его. Все.

На этапе 6-3 (1 выход) воспользуйтесь пружиной, чтобы запрыгнуть в пушку, которая выстрелит вами далеко в воздух. Вы пролетите мимо 1-UP и колокольчика. Когда начнете падать, берите влево, так, чтобы оказаться под маленькой голубой планетой на заднем плане. Падая вниз, подберите 1-UP. Держитесь правой стороны, чтобы оказаться под другой голубой планеткой и поймать колокольчик. Пушка срабатывает только один раз, так что не промахнитесь: другого шанса вам не представится.

На этапе 6-4 (1 выход) увидите пушку, которая действует так же, как и пушка на этапе 6-3. Когда вы доберетесь до водопада, вы можете пойти вправо и нырнуть туда, чтобы найти потайной тоннель (он ведет направо, и вы по дороге можете подобрать Колокольчик). Но мы советуем вам перепрыгнуть водопад — тогда вы найдете радужный символ и еще одну пушку. Идите через водопад и ползите через два узких тоннеля. Прыгайте на холм в конце второго тоннеля и идите влево и вверх к радужному символу — получите доступ на премиальный уровень.



В начале этапа 6-5 (1 выход) старайтесь не прыгать. Если вы сможете обойтись без них, то найдете 1-UP где-то на полпути к концу этапа. Здесь вы можете потерять несколько жизней.

На этапе 6-6 (1 выход) прыгайте на блок льда, висящий в воздухе, затем прыгайте на голову доктора Сплайсера, летающего по экрану. Пылесос Хэмптона очень мощный, но уйти от него достаточно просто.

Этап 7: Фабрика земляных работ

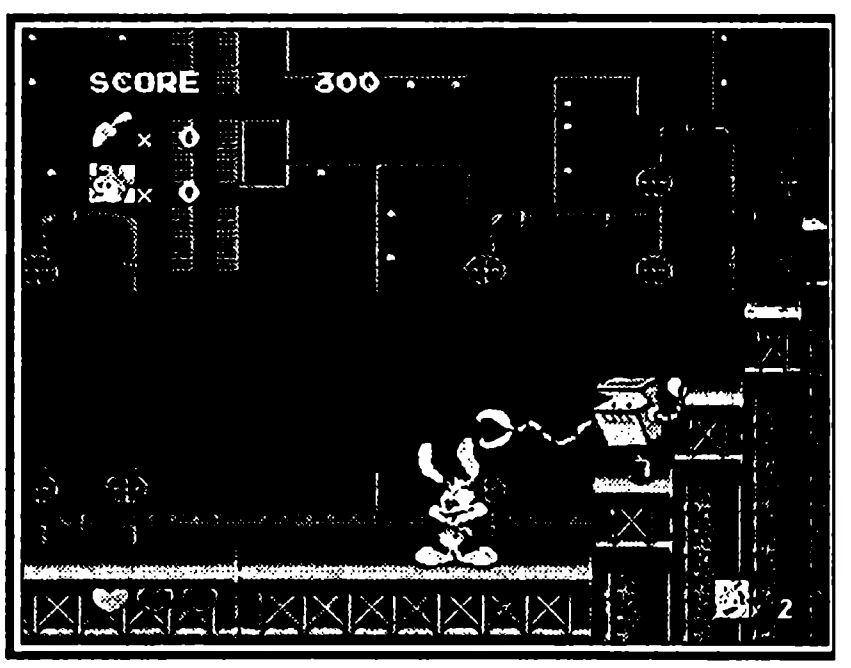
На этапе 7-1 (1 выход) запрыгните на робота в самом начале этапа, а затем прыгайте ему на голову. Прыгайте с его головы на движущуюся платформу, затем сделайте суперпрыжок вверх и сквозь крышу в потайную комнату, где хранится 1-UP, и опускайтесь обратно. Идите направо и прыгайте вверх по ступенькам, затем прыгайте на движущуюся платформу. Прыгайте влево и вверх на следующую платформу, а затем прыгайте вверх на ступеньки. Когда вы доберетесь до переключателя пружины, толкните его справа, чтобы перелететь через разлом. Вы врежетесь в скат на другой стороне пролета. Бегите направо к концу уступа. Падайте с уступа и держитесь левой стороны, чтобы избежать пик, которые находятся ниже. Теперь бегите влево и перепрыгните через две пружины. Если вы попадете на них, они подбросят вас вверх, и вы попадете на пики, торчащие из потолка. Прыгните налево еще раз.

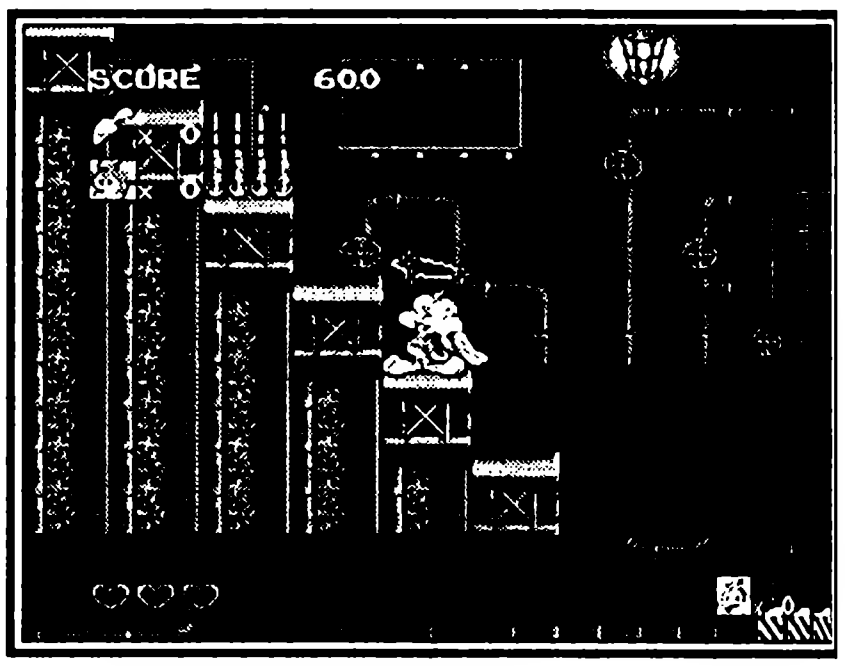
На этапе 7-2 (1 выход) прыгайте на движущуюся платформу, затем — влево и на маленький уступ, а потом — вверх и вправо на большой уступ. Продолжайте продвигаться вверх, затем идите направо, пока робот (такой же, как и в 7-1) не начнет пресле-

довать вас. Идите направо и спускайтесь с уступа, потом идите направо к голубым прессам. Идите направо и прыгайте на стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Соберите 1-UP, колокольчик и сердце, а затем идите вдоль правой стены. Прыгайте на стену, и окажетесь в другом тоннеле. Идите направо и спускайтесь по уступам, пока не дойдете до следующих голубых механизмов, затем прыгайте налево на стену, чтобы опять попасть в потайной тоннель. Идите налево и коснитесь радужного символа — вы окажетесь в премиальном тоннеле. Когда закончите с премиальным уровнем, идите направо и пройдите через тоннель. Пройдите мимо голубых механизмов, и найдете Гого Додо.

На этапе 7-3 (1 выход) все время двигайтесь бегом; сделайте суперпрыжок и схватите 1-UP. Опуститесь обратно на пол и идите налево к следующей дыре. Сделайте суперпрыжок, затем прыгайте на уступ слева и бегите налево через три экрана. Сделайте суперпрыжок и ползите влево сквозь узкий тоннель. Сделайте суперпрыжок через пролет и идите направо. Прыгните к 1-UP, и пусть пики убьют вас. Конечно, это не очень приятно, но повторяйте этот процесс снова и снова, чтобы набрать побольше жизней. Когда у вас будет достаточное их количество, переходите к следующей части этапа. С самого начала бегите все время вправо, сделайте суперпрыжок и возьмите 1-UP. Спуститесь на пол и идите налево к следующей дыре. Сделайте суперпрыжок через дыру, затем прыгните на уступ слева и пробегите влево три экрана. Сделайте суперпрыжок, затем прыгайте направо в узкий тоннель. Ползите сквозь него и сделайте суперпрыжок. Заходите в дверь с надписью «IN» и уже без особых сложностей дойдите до конца этого этапа.

На этапе 7-4 всю первую половину вы будете бежать наперегонки с Эльмирой. Вы можете несколько раз притормозить Эльмиру. Сделать это можно так. Сначала перепрыгните через Эльмиру слева. Она остановится и побежит налево. Перепрыгните через нее опять и бегите вправо. Она опять повернется, но потеряет набранную уже скорость. Не следует пользоваться этим трюком чересчур часто, а то вы и сами замешкаешься и будете пойманы. После того, как вы оставите бедную Эльмиру позади, появится Монтана Макс со своим гигантским роботом. Дождитесь, пока робот не выстрелит тремя лазерами, затем сделайте суперпрыжок со стены и ударьте робота по голове (как вы успели заметить, у них у всех это больное место), и он рухнет на землю. Бегите к другой стороне комнаты; робот начнет собирать себя справа от вас. Подождите, пока ноги робота не полетят в вас, и тогда сделайте суперпрыжок со стены и опять ударьте робота по голове. Повторяйте в том же духе. Когда вы исполните эту процедуру пять раз, голова расколется и явит Макса собственной персоной; после десяти ударов робот будет полностью разрушен, а игра выиграна вами.



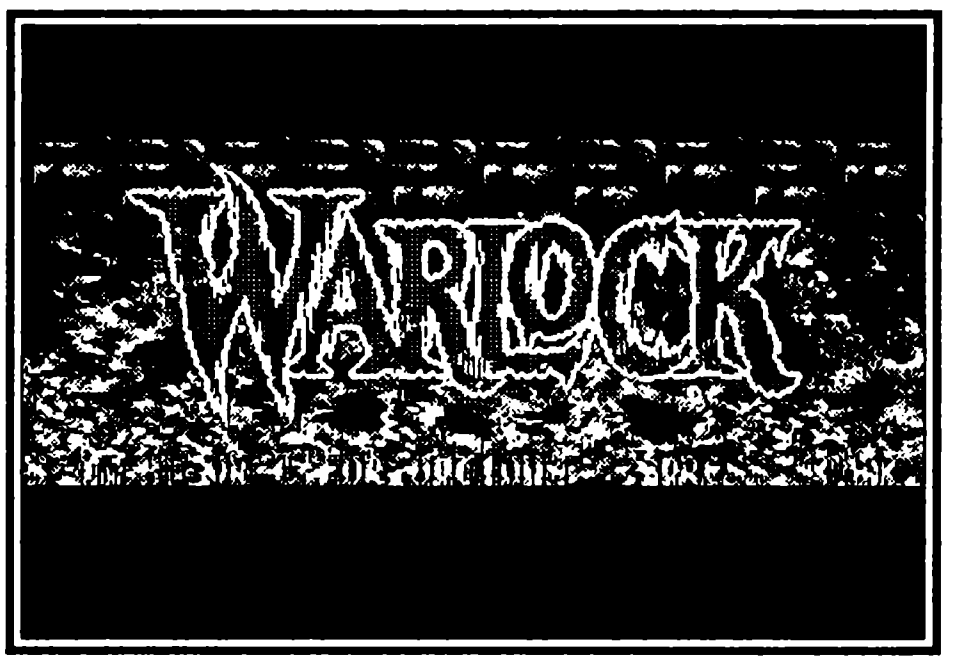


WARLOCK

КОЛДУН

Acclaim ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Мистическая приключенческая игра из 14 уровней, с отличной графикой и звуком. Мир погибнет, если возродится сатана. Варлок — сын сатаны — пытается освободить отца из 1000-летнего заключения и восстановить на земле власть Тьмы и Зла. Остановить его могут только 6 камней белых магов-друидов, но они рассеяны по всему миру посланниками дьявола. Только вы можете собрать волшебные камни и остановить приход на землю Повелителя Тьмы. Вы обучены белой магии, владеете огненным шаром и голубой молнией. В конце игры предстоит решающая схватка с дьяволом.



Управление

Стрельба — кнопка B.
Прыжок — кнопка C.
Прямой полет огненного шара — кнопка A+↑\вперед.
Видоизмененный полет огненного шара – кнопка A + кнопка B + ↑\вперед.
Стрельба наискосок вверх — ↑ + кнопка B.
Стрельба наискосок вниз — во время прыжка нажать ↓ + кнопка B.
Подкат — ↓ + кнопка C (или при движении вперед нажать ↓).
Просмотр предметов — ↓ + START.
Использовать предмет — ↑ + START.

Меню

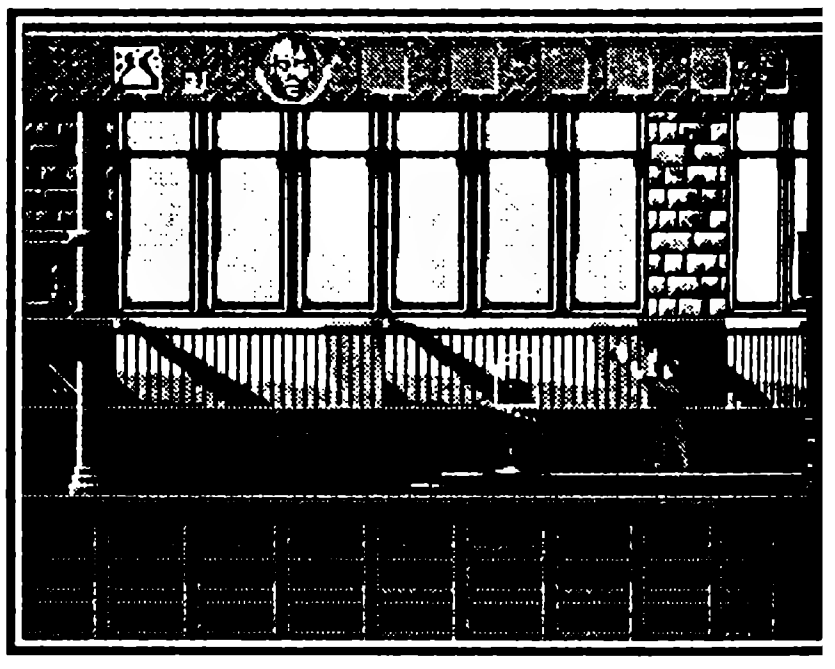
Чтобы войти в режим меню на экране заставки, следует нажать кнопки A, B или C.
В меню вы можете отключить музыку (Music on\off), поменять кнопки управления (Controls) и набрать пароль (Password).

Предметы

Кувшины — лечат раны.
Череп — уничтожает всех врагов на экране.
Алмаз — обеспечивает временную защиту.
Солнечные часы — возврат на то место, где вы их нашли.
Кипящее зелье — меняет голубую молнию на красную, а потом и на желтую.
Портрет — полностью восстанавливает энергию.
Продолговатый кристалл — обеспечивает круговую оборону.
Сфера с молниями — уничтожает всех врагов на экране.
Кристалл в форме ромба — вызывает землетрясение.

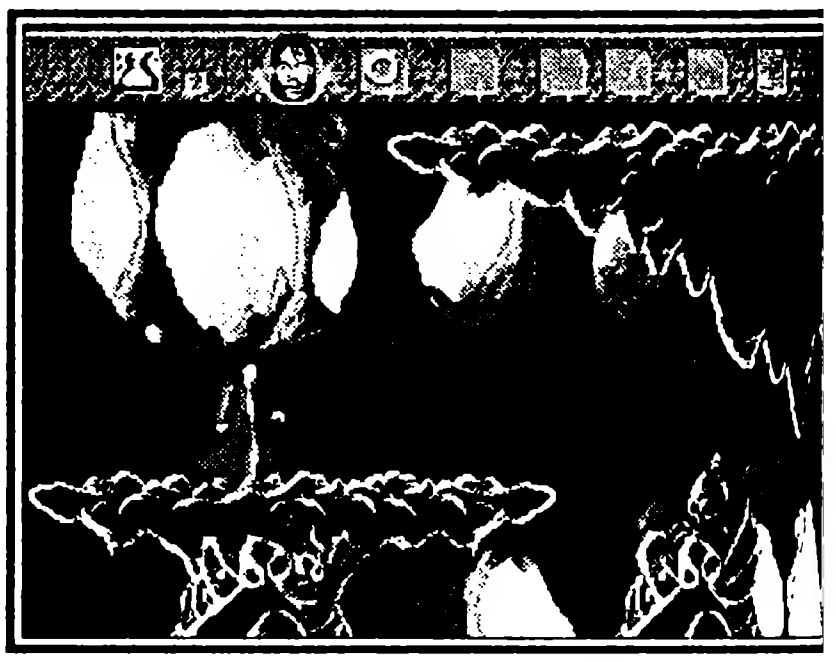
Прохождение

Первый уровень



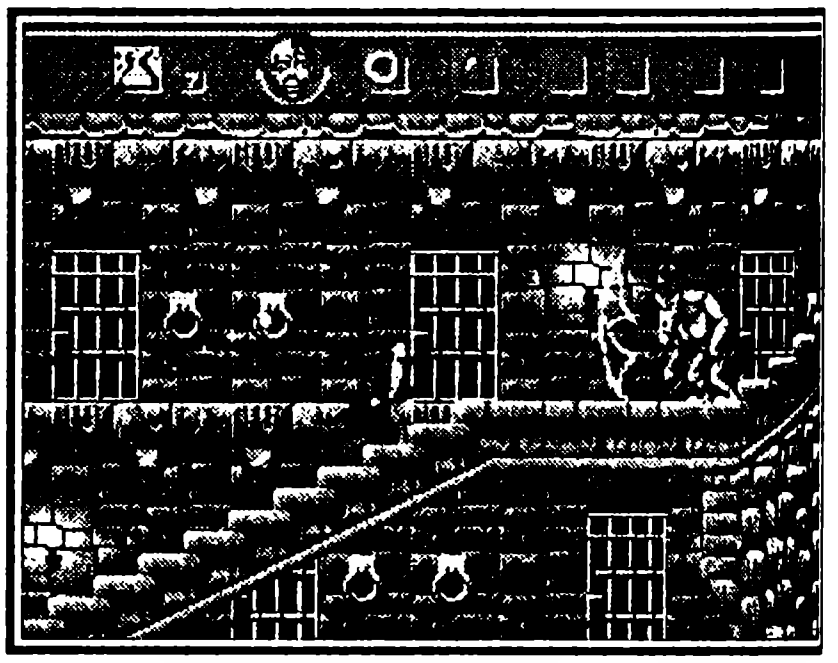
В первом уровне все просто: бегите вправо, пока не дойдете до библиотеки. В ней дойдите до лифта и поднимитесь на третий этаж. Здесь возьмите алмаз и включите переключатель, выстрелив по нему. Теперь лифт поднимет вас на четвертый этаж. Пройдя по коридору, где вам встретятся четыре монстра, стреляющие молниями, спуститесь по лестнице. Под стеклянным колпаком находится первый камень. Разбейте колпак «помощником» и возьмите камень.

Второй уровень



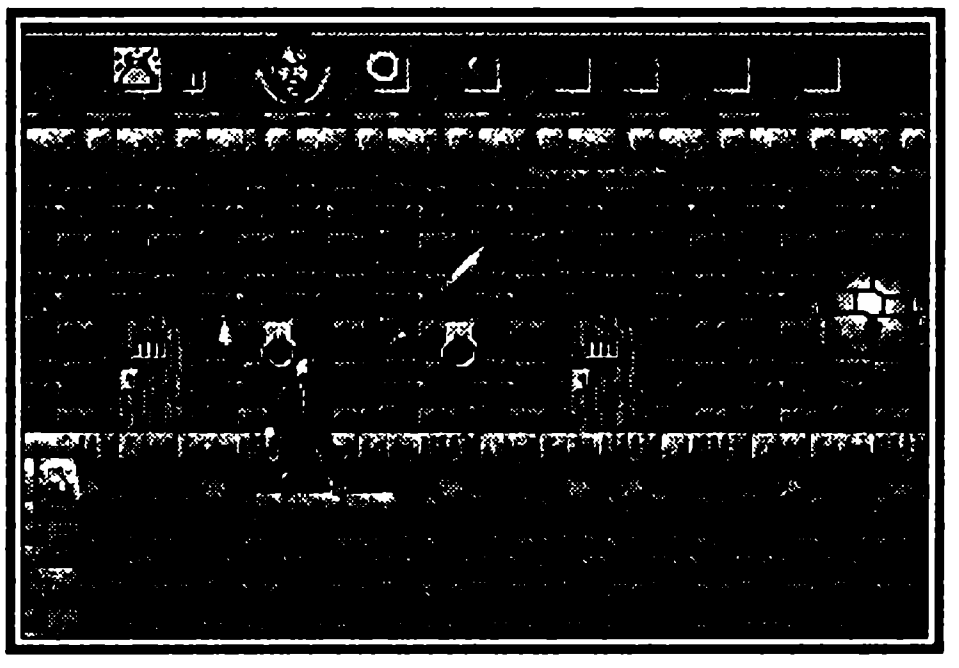
Идите вправо, пока не дойдете до водопада. Если есть желание, то можете сходить вправо (там находятся несколько полезных предметов). Чтобы их взять, вам нужно будет воспользоваться кристалликом, который выпадет из летучей мыши после ее смерти (встав на этот кристаллик, вы получаете возможность летать в течение некоторого времени). Далее проходите сквозь водопад и заходите прямо в стену за ним. В подземелье сначала сходите налево и взяв кристалл землетрясения, идите все время вправо. В конце пещеры вы найдете второй камень.

Третий уровень



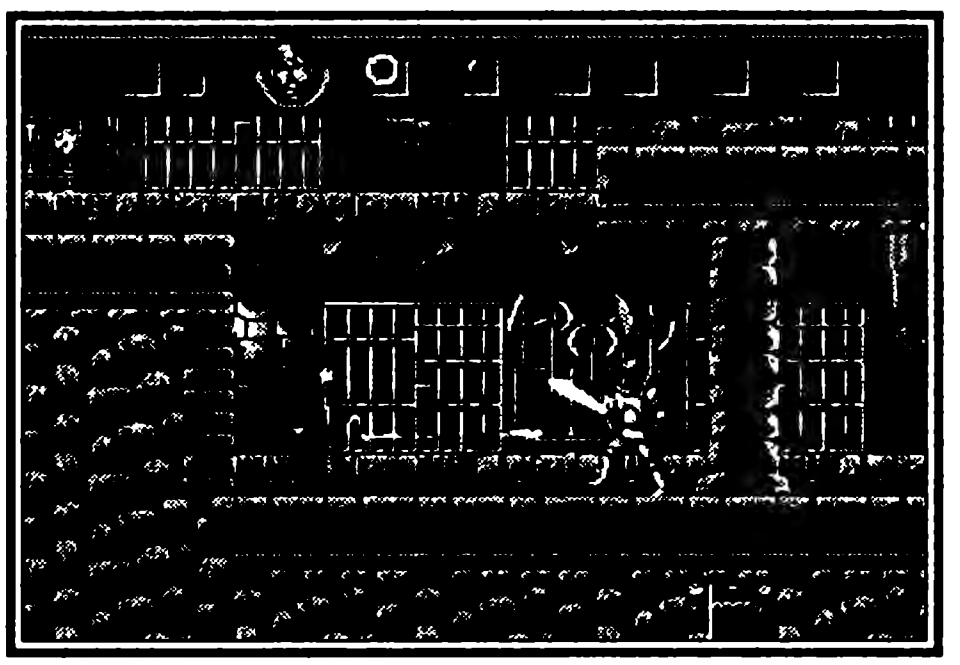
Оказавшись на свежем воздухе, идите вперед. Если захотите взять несколько хороших вещей, то убейте пролетающую мимо летучую мышь (из нее выпадет голубой алмазик), встав на него и многократно нажимая кнопку прыжка, вы можете забраться в левый верхний угол, где находятся жизнь и кувшин. Далее вам придется убить шесть оживших каменных статуй. Убив последнюю летающую статую и перепрыгнув через мост, заходите в пещеру. Там идите вперед, перепрыгните яму, которую охраняют два призрака, и в конце пещеры возьмите три черепа и кувшин (будьте осторожны – это добро охраняют два рыцаря). Потом вернитесь и спрыгните в яму, которую вы перепрыгнули ранее.

Четвертый уровень

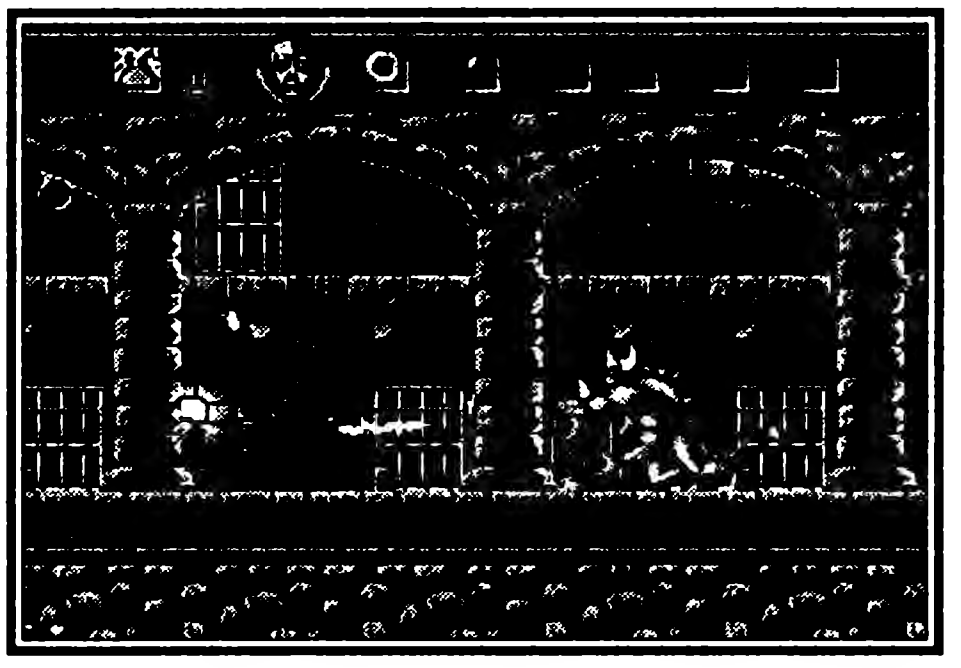


Внизу, кроме качающейся кости, вам встретится небольшое озерко. Ну, может, и небольшое, а перепрыгнуть вам его не удастся (да еще стена слева надвигается). Делайте вот что: станьте у края водоема, нажмите на кнопку стрельбы и ↑. Ваш герой стрельнет наискосок и с потолка упадет платформа, на которую можно будет прыгнуть. В конце пещеры таким же образом выстрелите по выключателю. Поднявшись вверх, пройдите немного вперед, сбейте люстру и спрыгните с обрыва. Пройдите немного вперед, прокатываясь под факелами, которые в вас швыряет какой-то летающий мужик. Спуститесь по ступенькам вниз и включите два выключателя. Затем вернитесь и поднимитесь по ступенькам. Убежав от надвигающейся на вас стены с шипами и скатившись по склону, вы пройдете этот уровень.

Пятый уровень



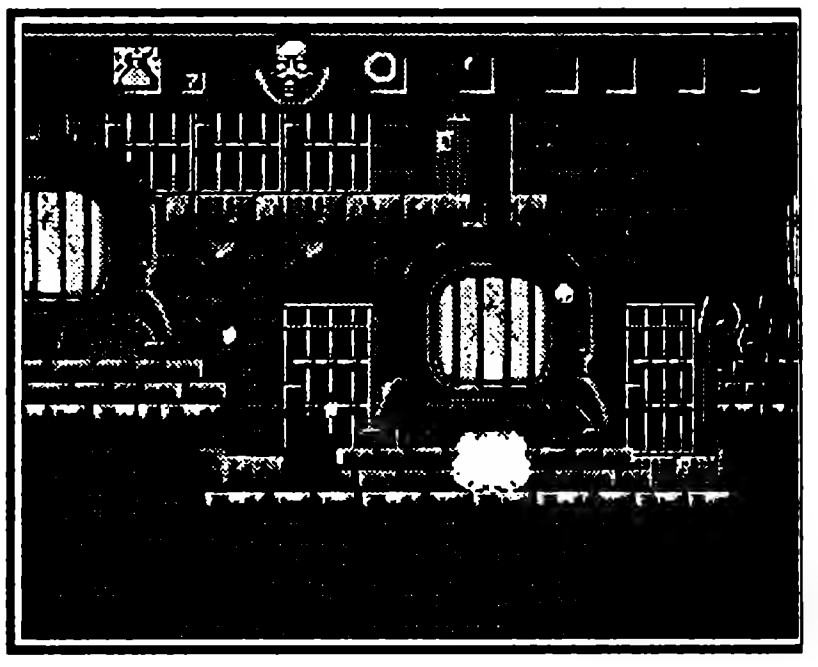
Упав, пройдите немного влево и щелкните рубильником, затем, став на платформу, выстрелите по второму выключателю. Далее идите вперед и, оказавшись на еще одной платформе с шипами, сразу прыгайте с нее вправо, через стену — возьмете несколько полезных вещей. Затем, когда будете спускаться на очередной платформе, то слева увидите два выключателя. Переключите только верхний. Далее спускайтесь вниз на еще одной платформе, убейте рыцаря и щелкните выключателем слева. Идите вперед и, дойдя до светящейся перегородки, выстрелите в переключатель, который находится вверху, рядом с перегородкой. Когда она исчезнет, пройдите и выключите это рубильник с другой стороны (чтобы перегородка появилась вновь). Пройдите немного и заберитесь на очередную платформу, но не спешите стрелять по рубильнику — прыгните через стену справа и поживитесь полезными предметами. Далее все просто — идете и переключаете все встречающиеся на пути рубильники, поднимаясь или опускаясь на платформах.



Шестой уровень

Когда поднимитесь на платформе, идите влево, щелкните выключатель на стене и к вам спустится очередная платформа. Подни-

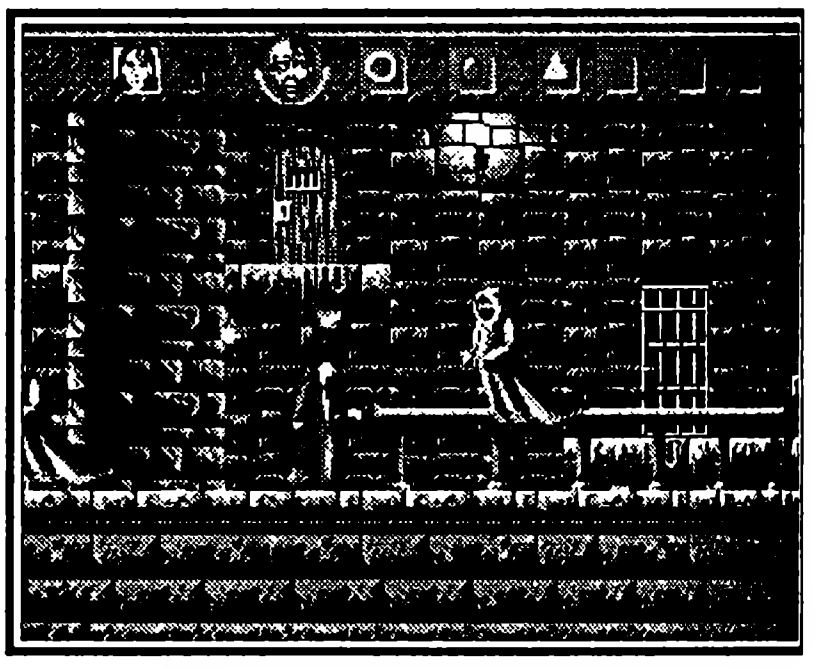
митесь на ней и, спрыгнув вверху, идите по лестнице. В конце подъема возьмите кристалл защиты и переключите рубильник в левом верхнем углу. Затем спуститесь по лестнице (если есть желание, то можете пройти мимо лестницы внизу и, перепрыгнув две ямы с вылетающими из них костями, возьмите три кувшина, подбавляющих энергию) и вернитесь к той платформе, на которой вы въехали на этот уровень. Теперь идите направо. Снова щелкните рубильником и поднимитесь вверх, убив при этом четырех летучих мышей.



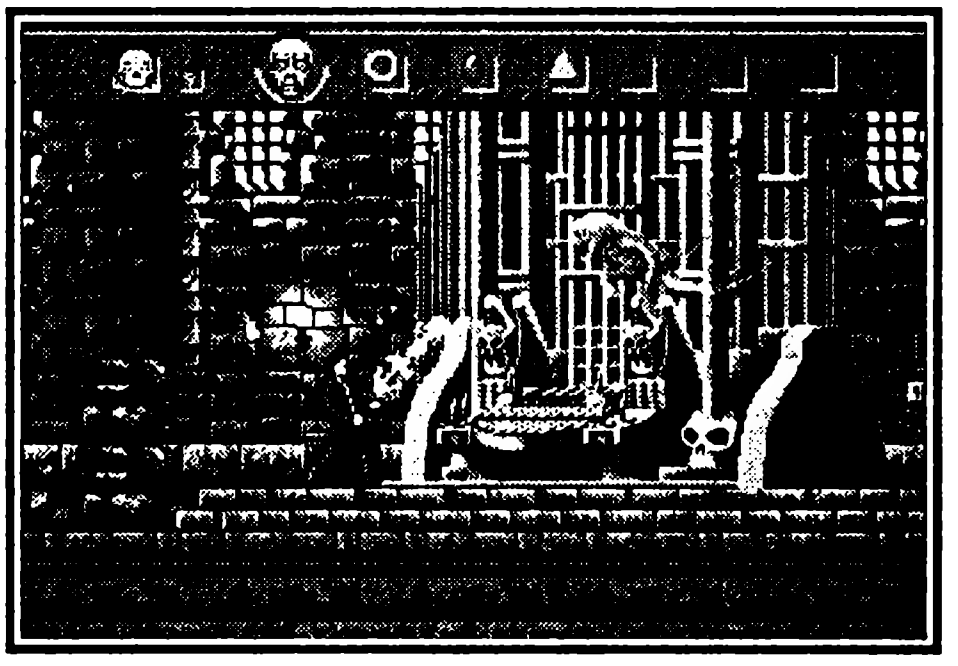
Далее следуйте налево и, поднявшись на очередной платформе, не слезайте с нее, а просто подпрыгните вверху, чтобы платформа начала спускаться. Когда вы окажетесь напротив стены, за которой виден рубильник, скатитесь с платформы через стену и выключите рубильник. Теперь поднимитесь вверх, убейте монстра и, пройдя немного вперед, окажетесь на свежем воздухе, где идите вперед, убивая различных монстров. Затем вы окажетесь в здании, напоминающем лабораторию. Идите вперед, в конце лаборатории спуститесь вниз, спрыгнув налево в первый же проем (там еще кувшин стоит). Двигайтесь налево, перепрыгивая проемы. В конце не спешите прыгать, а сначала убейте четырех летучих мышей и слизняка, заберитесь на выступ, где он стоял, и прокатитесь через стену. Возьмите череп и спрыгните в проем и идите налево, вы увидите стену, за которой есть рубильник. Прокатитесь сквозь нее и вверху возьмите улучшатель оружия (такой большой котел) и, вернувшись, идите направо. Пройдите мимо трех строений, напоминающих печки, поднимитесь на платформе. Идите вправо, не обращая внимания на рубильник вверху, пройдите через стену под ним. Потом двигайтесь вправо и возьмите третий камень. К удивлению, вы не телепортируетесь немедленно, как обычно. Что ж, будем искать телепорт. Идите и выстрелите по рубильнику, который вы прошли. К вам спустится платформа. Поднимитесь на ней немного и спрыгните налево. Здесь включите еще один рубильник и опять поднимитесь, но спрыгните теперь направо, пересядьте на еще одну платформу. Приехав наверх, следуйте направо и вскоре увидите портал.

Седьмой уровень

Вначале этого уровня вам предстоит сразиться с летающим демоном. Если убьете сову после того, как уничтожите демона, то из нее выпадет два кувшина вместо одного. Далее идите вперед, пройдите мимо четырех печек, прокатываясь под ними. Дойдя до платформы, поднимитесь вверх и идите налево. Пройдите сквозь стену и возьмите жизнь, кувшин и череп. Вернитесь к тому месту, где была платформа, и, поднявшись, идите направо. В конце вас ждет еще одна

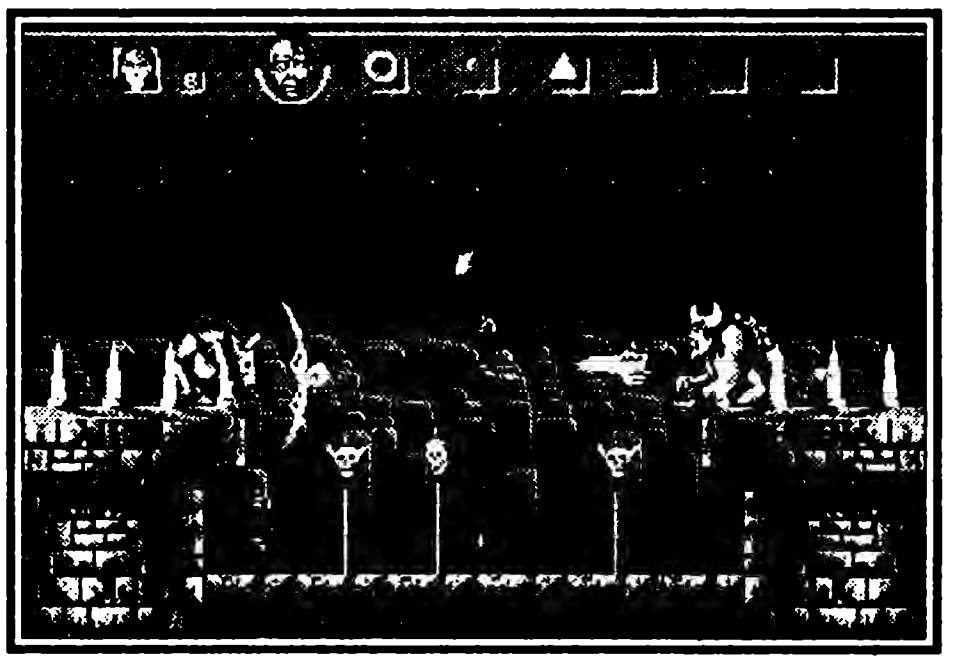


платформа. Поднявшись наверх, идите направо. Привидений в плащах можно не убивать, они не опасны, но в них могут находиться полезные предметы. Поднявшись на очередной платформе, идите налево. За колонной есть кристалл, став на который вы некоторое время можете летать. Воспользуйтесь этой возможностью, чтобы забраться вверх и взять кучу полезных вещей. Пополнив свои запасы, идите влево и прыгайте по колоннам как по лестнице (остерегайтесь летучих мышей). Забравшись наверх, станьте на платформу и с нее выстрелите вниз в прыжке, чтобы переключить рубильник. Поднявшись вверх, возьмите слева котел, улучшающий оружие, и идите вправо, в конце поднимитесь вверх и следуйте налево. Далее заблудиться невозможно – идите вперед. Когда будете сражаться с шаром, стреляющим молниями, старайтесь стать под ним — и он не сможет попасть по вам.



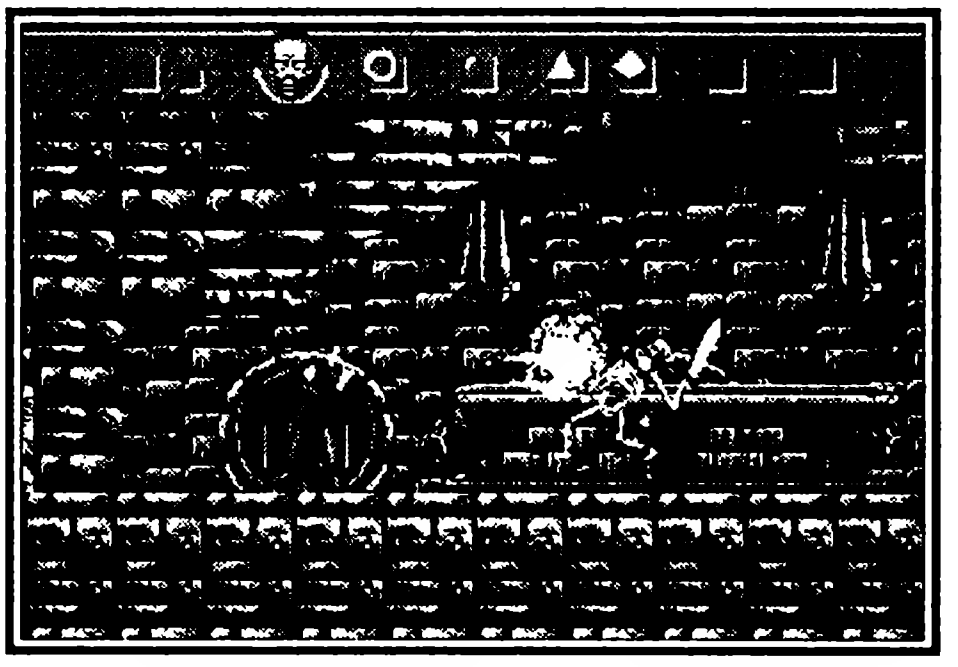
Восьмой уровень

В этом уровне нужно подняться вверх (достаточно быстро, пока до вас не добрался огонь). В конце его вас ждет приятное разнообразие — какой-то колдун превратит вас в жуткого монстра и заставит сражаться с ним. Одолеть его не сложно, главное, не забывайте вовремя подпрыгивать, избегая выстрелов злодея.

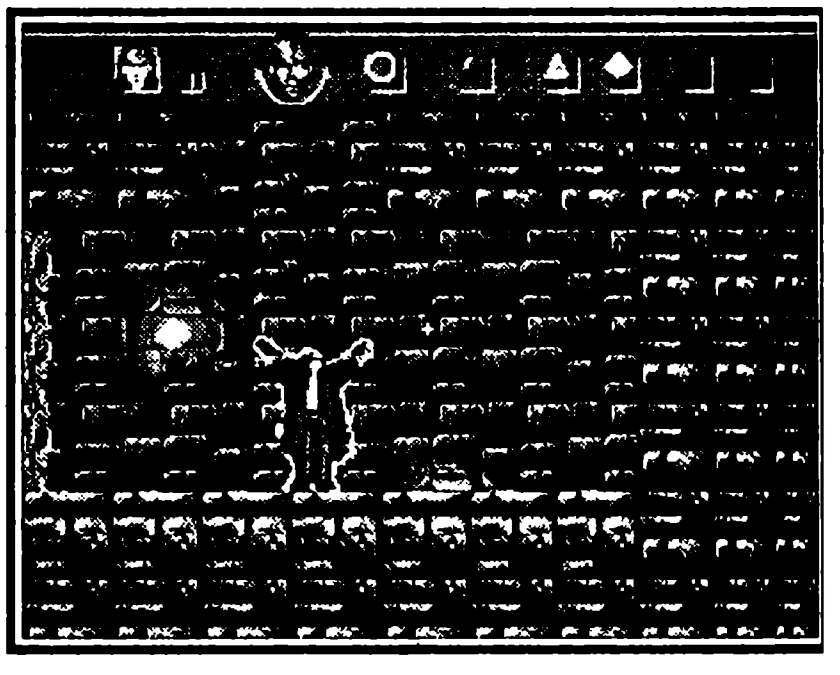


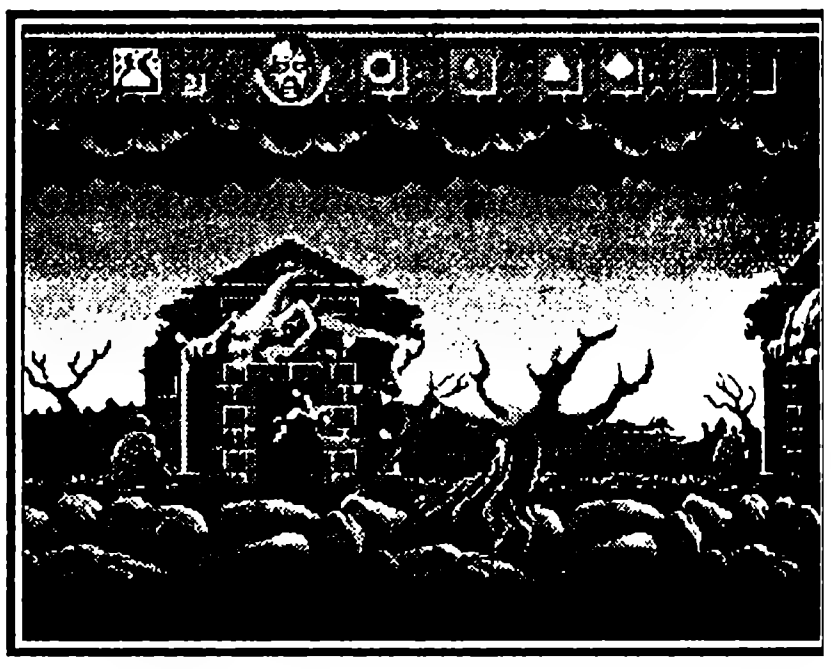
Девятый уровень

В первой части уровня просто идите вперед, убивая многочисленную нечисть. Зайдя в замок, идите вправо, затем спрыгните в провал в конце уровня и двигайтесь влево. Старайтесь не упасть в провалы, дойдя до стены, подпрыгните, пройдите сквозь нее и, убив наглого скелета, возьмите улучшатель оружия и два черепа. Затем спуститесь и двигайтесь вправо. Когда встретите монстра, поднимающегося с земли (этакая слизь), и не сможете его убить (он будет появляться снова и снова), просто выстрелите вверх, в то место, откуда капает эта самая слизь (на нечисть обрушится потолок и ему сразу станет не до вас). В конце уровня вас ждет небольшая стычка с тремя скелетами. Они будут появляться по очереди и не составят вам особой проблемы.



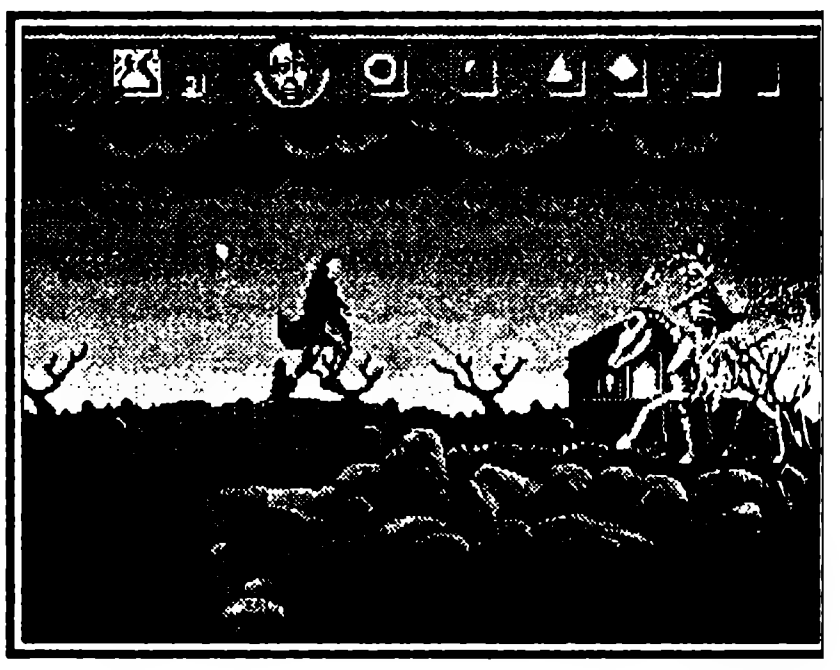
Десятый уровень





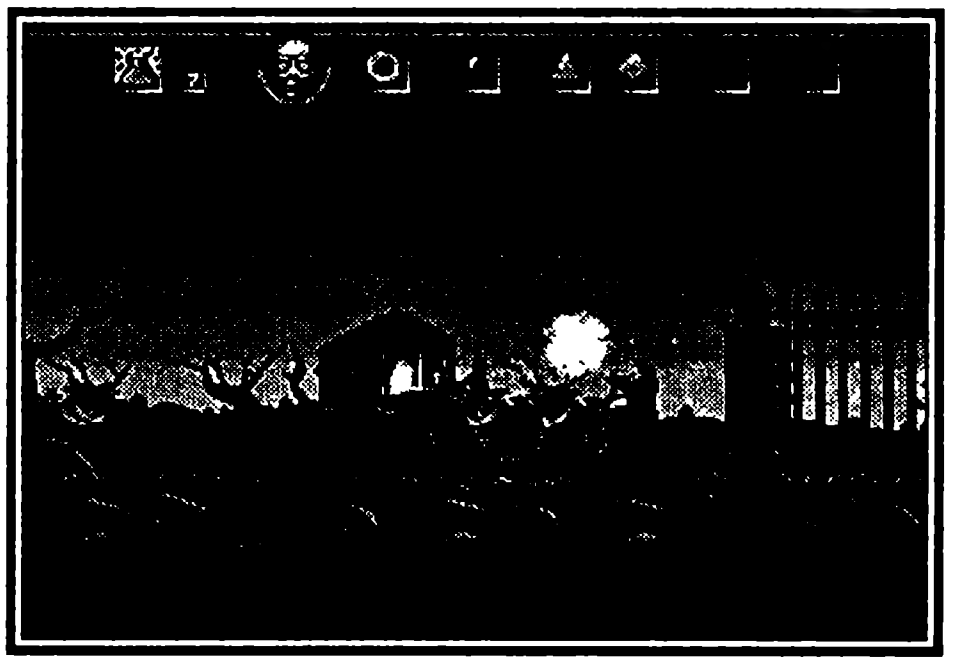
Первая часть этого уровня больше похожа на какой-то бонус: здесь просто огромное количество всяких полезных вещей! Не спеша идите вперед, методично уничтожая всякую нечисть. Каждый раз, спрыгивая с обрыва, проверяйте стену: скорее всего, сквозь нее можно пройти и поживиться каким-нибудь предметом (а чаще и несколькими). Если пройти сквозь стену не получается, попробуйте прыжок или подкат, кстати, проходить через стены можно несколько раз, так что, взяв предмет, обязательно проверьте следующую стену. Во второй части уровня вы будете бродить по такому зеленому замку. Когда вы перепрыгнете несколько ям с водой (не забудьте взять кристалл в форме ромба — он будет лежать на подставке, которая встретится вам по дороге — при его применении вызывается землетрясение), за вами закроется проход и помещение станет наполняться водой. В этот момент используйте кристалл, вызывающий землетрясение. После его использования сверху упадет мостик, встав на который, вы без проблем поднимитесь наверх. Дальше идите прямо, уничтожая различных монстров, пока не скатитесь по откосу. Скатившись, быстро перепрыгните две ямы с водой и развернитесь. Из ям вылезут два чудовища, но стрелять они будут в другую сторону (наивно полагая, что вы должны быть там). Пока они сообразят, в чем собственно, дело, вы уже уничтожите первого и возьметесь за второго, который, скорее всего, даже не успеет по вам выстрелить. Разобравшись с этими двумя «милашками», вы пройдете уровень.

Одиннадцатый уровень



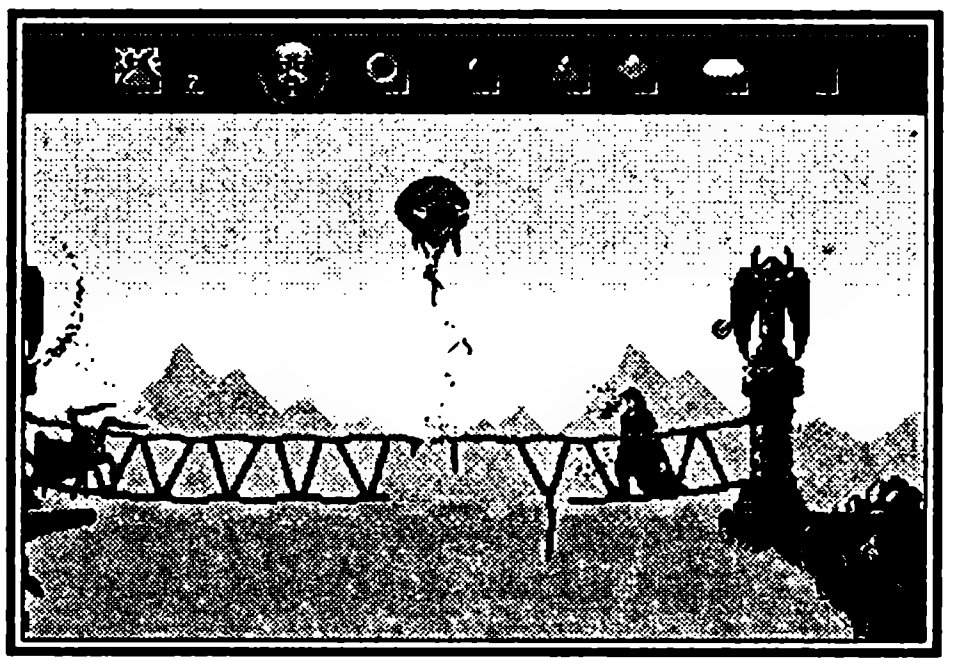
Начну с того, что в этом уровне тоже много стен, через которые можно пройти и взять полезные предметы (все описывать я не буду, просто проверяйте каждую). Вначале ваша задача заключается в том, чтобы подняться по утесам вверх. Так как утесы находятся достаточно высоко (обычным прыжком не запрыгнешь), то используйте голубые алмазы, выпадающие из птиц, сидящих на краю каждого утеса. Запрыгнув на алмаз, несколько раз нажмите на кнопку прыжка и ваш герой под-

нимется ввысь (чем больше раз нажмете, тем выше). Поднявшись и уничтожив нескольких скелетов и стаю птиц, приготовьтесь сразиться со скелетом лошади. Прокатывайтесь под ее ногами, когда она приближается к вам, и стреляйте во всадника. Уничтожив скелет, продолжайте подъем (не забывайте, в этом уровне много стен, через которые можно пройти) и сразитесь с еще одной «лошадкой», которой на сей раз будет помогать колдун. Принцип уничтожения — тот же. Затем вы попадете в уже знакомый зеленый замок. Пройдите мимо колонн, стреляющихся по вам, и поднимитесь на платформе вверх. Далее дойдите до надгробия, из которого вылезают зомби, и, расправившись с ними, выстрелите по выключателю. Скатившись по откосу, идите по ступенькам вниз, «подлетите на алмазе и возьмите кувшин. Затем прыгните в стену, возле которой стоял кувшин, и, убив скелета, возьмите кристалл землетрясения. Примените его здесь же, и в полу образуется проем, в который вам нужно спрыгнуть. Возьмите предметы и пройдите через правую стену, в конце ее будет голубой алмаз (правда, его не видно). Теперь поднимитесь по лестнице вверх и перепрыгните разрушенный мост. Пройдя чуть-чуть вперед, остановитесь возле того места, где, так сказать, «капает с крыши». Снова примените землетрясение и спрыгните в образовавшийся проем. Взяв все полезное и нужное, идите вправо. Дойдя до платформы, быстро выстрелите в переключатель и отправляйтесь вверх. Доехав, стреляйте в камень, который мешает вам прыгнуть. Затем идите вперед, поднимитесь с помощью голубого алмаза вверх и спрыгните направо к статуе трех идолов, которые еще и стреляются в вас огнем. Пройдите через стену за статуей и возьмите улучшатель оружия и пятый камень. Теперь поднимайтесь вверх и, если есть желание, можете сходить влево за кувшином. Пройдя немного направо, вы дойдете до портала и покинете этот уровень.



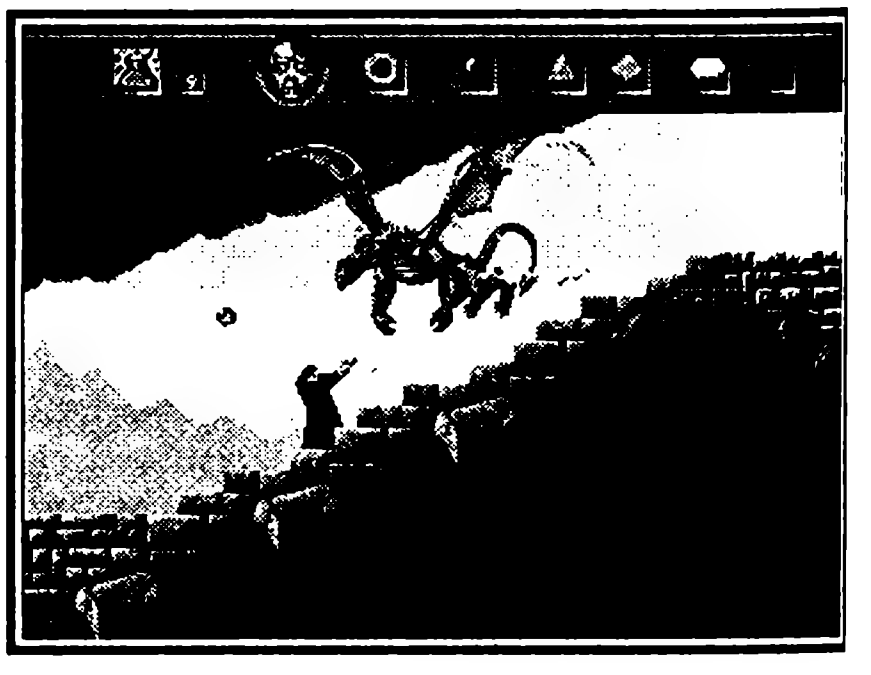
Двенадцатый уровень

Наконец-то сменился пейзаж, а то это кроваво-красное кладбище вперемешку с бледно-зеленым замком уже начинало действовать на нервы. Теперь вы будете ходить по каким-то руинам, уничтожая множество новых, еще более агрессивных врагов.

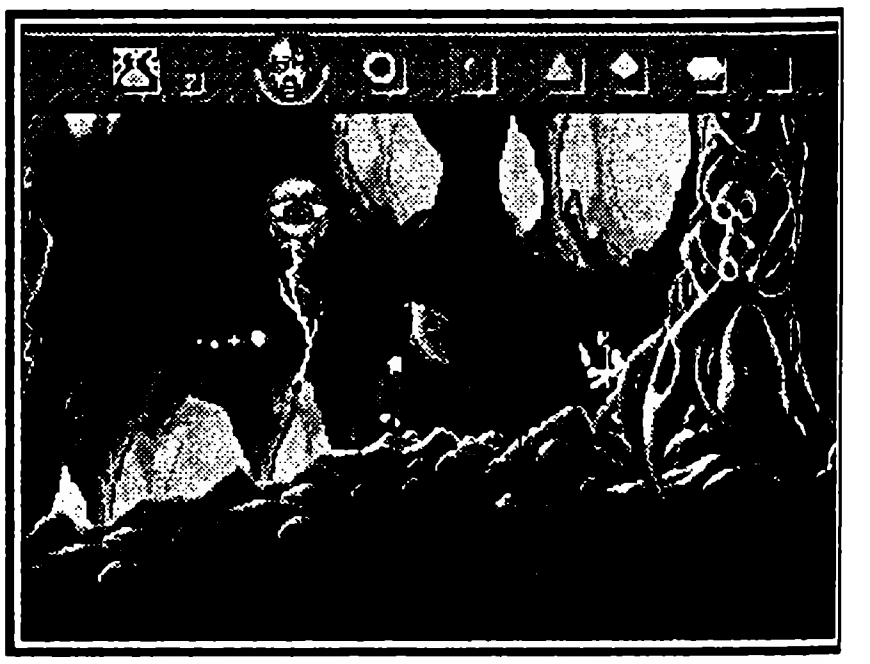


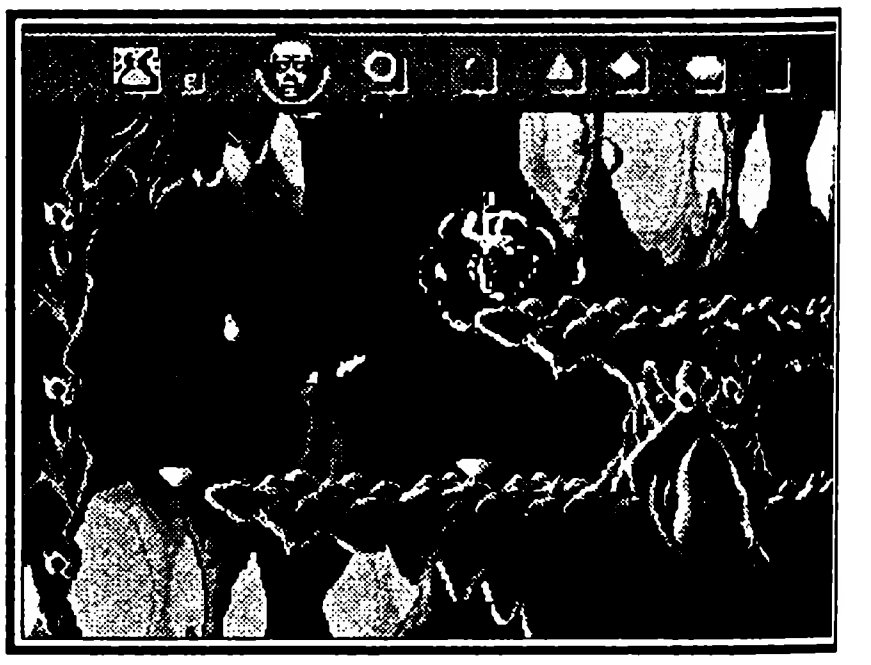
Вначале уровня идите вправо, по дороге отправив в мир иной парочку пауков и бандитов с ножами. Если вы пойдете до конца вправо, то сможете взять два кувшина. Если они вам не нужны, то с помощью голубого алмаза поднимайтесь наверх (алмаз выпадет из такой круглой штуки, которая бросится на вас, как только увидит). Поднявшись, идите влево, поднимитесь по ступенькам, затем идите по мостику. Далее старайтесь все время идти внизу — так вы встретите меньше врагов. Старайтесь не торопиться, по возможно-

сти врагов уничтожайте методично, по одному. И таким образом, двигаясь все время вправо, вы дойдете до конца. В следующей части идите вперед. Встретив огромного зеленого огнедышащего монстра, просто увернитесь от него. Когда будете спускаться с небольшой горочки, не торопитесь, спустившись, сразу поворачивайте налево (так как если вы позаритесь на череп и пройдете дальше, на вас нападут этакие зеленые «мухи»; поверьте, их будет очень и очень много, так что лучше не жадничайте) и спускайтесь по лестнице. Затем идите вправо после статуи с открытым ртом, откуда вылезают маленькие паучки, поднимитесь влево\вверх, где совершенно без охраны лежат три кувшина. Далее опять идите вправо, увернитесь от еще одного зеленого монстра, и уровень пройден!



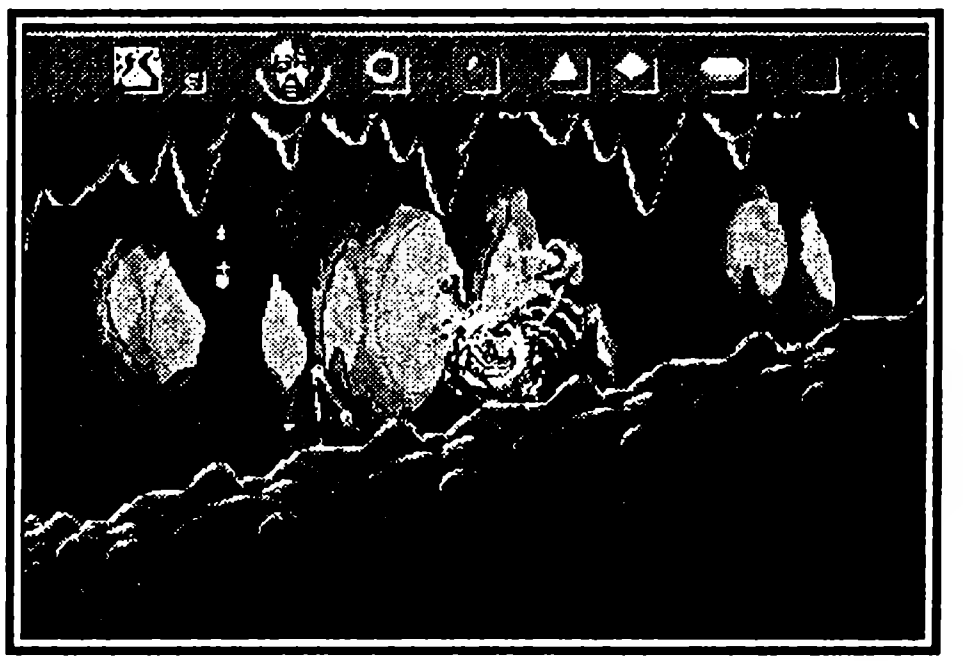
Тринадцатый уровень





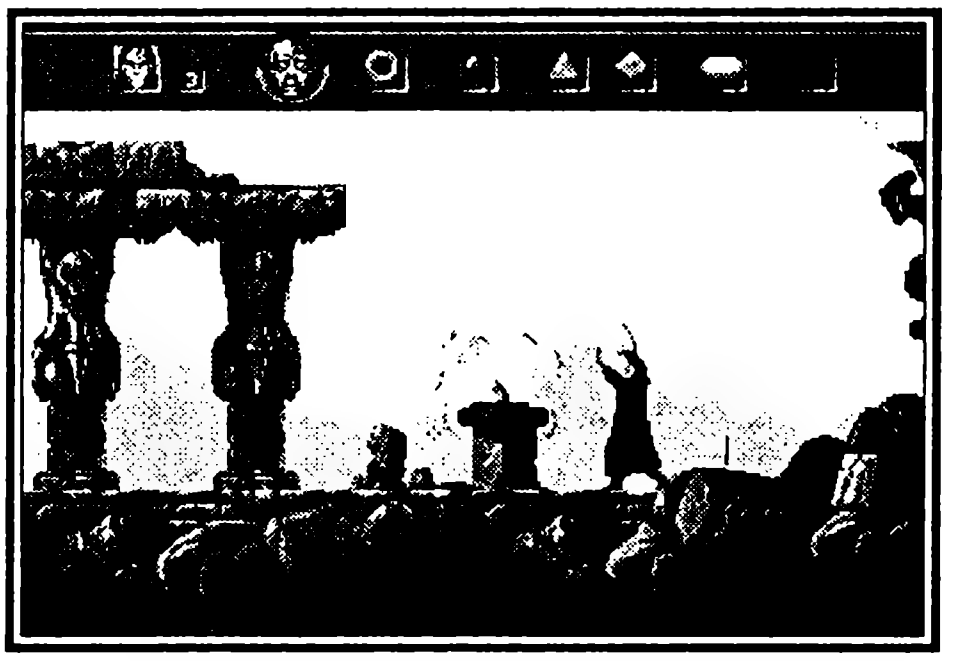
Вы начинаете этот уровень в каком-то подземелье, где полно летучих мышей и мужиков с ножами. Пройдите вперед и, дойдя до небольшого водопадика, спрыгните вниз (проскользнув через три голубых алмаза). Слева возьмите кристалл землетрясения, а справа — улучшатель оружия. Станьте под тремя алмазами и примените землетрясение (они упадут вниз, и вы сможете выбраться). Затем идите вперед, дойдя до нескольких голубых алмазиков, стоящих друг над другом, не спешите забираться по ним. Пройдите немного вправо и возьмите кристалл землетрясения, а уж затем поднимайтесь вверх. Вверху пройдите чуть-чуть вправо и, встав на бугорок (чтобы вверху виднелся котел, улучшающий оружие), примените заклинание землетрясения. Сверху упадет хорошо знакомый вам голубой алмаз и, поднявшись с его помощью наверх, соберите там всякие полезные штуки (кстати, там их немало). Спрыгнув вниз, не забудьте вернуться и взять три кристалла защиты. Затем идите вправо, увертываясь от камней, которые наслал на вас колдун. В следующей части идите вправо, спуститесь по лестнице и поверните налево, спуститесь и идите вперед. Дальше описывать этот уровень нет смысла, так как здесь просто огромное количество всяких путей и закоулков, которые, при желании, вы можете исследовать самостоятельно. Если же у вас такого желания не возникло, то просто идите по нижнему ярусу все время вправо. Далее вы окажетесь в подземелье. Идите вперед. Пройдя немного, вы обнаружите невидимый голубой алмаз. Забравшись с его помо-

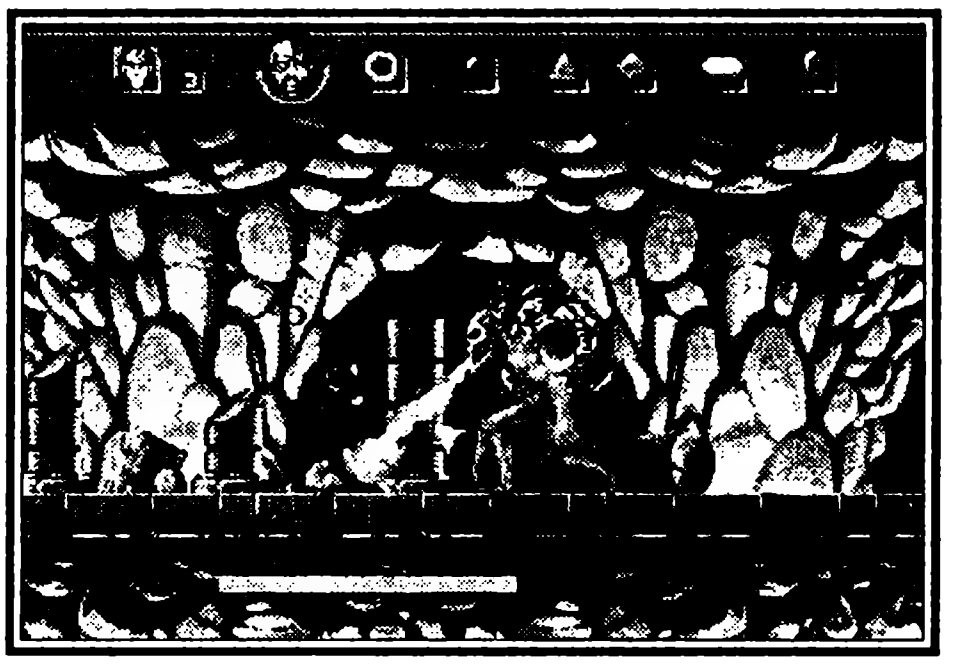
щью вверх, возьмите (с помощью «помощника») землетрясение и кристалл, уничтожающий всех врагов на экране. Затем идите вправо и примените землетрясение в том месте, где вы убьете летающий глаз, мужика с ножом, паука и летучую мышь. К вам упадет голубой кристалл, забравшись с его помощью вверх, возьмите улучшатель оружия и жизнь. Далее идите вправо. С помощью алмазов, вылетающих из летучих мышей, поднимитесь вверх. Затем пройдите немного вправо, убейте зеленого монстра, и уровень пройден.



Четырнадцатый уровень

Двигаясь вперед, спрыгните в первый провал, поверните налево и возьмите несколько весьма неплохих предметов. Далее идите вправо, возьмите кристалл землетрясения и тут же используйте его. Поднимитесь на упавшем алмазе вверх и идите вправо. В конце вас ждет небольшая стычка с колдуном, одолев которого, вы, наконец, возьмете последний камень. Взяв его, вы перенесетесь на огненную платформу для последней схватки с силами тьмы. Последний босс весьма силен. Главная слабость — его неповоротливость, поэтому увертывайтесь от всего того, чем он будет по вам стрелять, не забывая угощать его залпами. Это последний этап, так что забудьте об экономии и используйте все предметы, заработанные тяжким трудом. Удачи!





Советы

✔ Постарайтесь сразу овладеть атаками с помощью «помощника» — огненного шара, этим вы решите многие проблемы.

✔ Полезные предметы, до которых трудно добраться, иногда можно взять с помощью «помощника».

✔ Старайтесь проверять все стены в игре, так как очень часто сквозь них можно пройти и поживиться чем-нибудь полезным.

✔ Если у вас девять одинаковых предметов, не бойтесь брать больше, так как, хоть на экране этого и не отразится (их там будет по-прежнему девять), десятый и следующие вам засчитают.

✔ Врагов старайтесь уничтожать методично, по одиночке (они любят нападать на вас всем скопом).

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	←	и	B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→	и	B
Раунд 9:			B	Раунд 19:			B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→	и	B

AIR DIVER

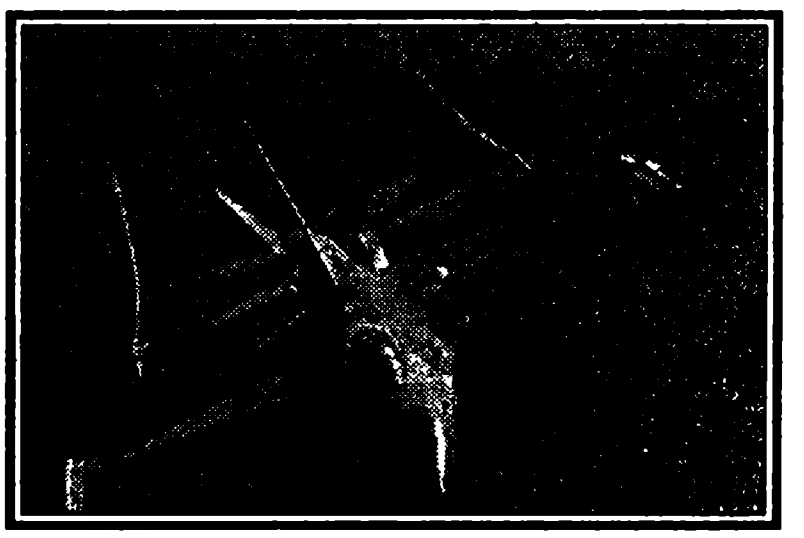
Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.



AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки вследующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду «**INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B**. Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю, самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:
Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка именю выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, скоторыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:
Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :
Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня:	Y W - - - - D - -.
Для нормального режима :	
пропуск первого уровня:	DDD - - - Y W - ;
пропуск первого и второго уровней:	Y D - - - - - Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:	- - - Y - - Y - - ;
финал:	W Y - Y - - - Y - .
Для сложного режима:	
пропуск первого уровня:	Y Y D Y - - W Y - ;
пропуск первого и четвертого уровней:	W Y D Y - - D Y - ;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:	W W D Y - - - W - ;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней:	- D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :
В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:
Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень-мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

Врежиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A.** В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058	Уровень3 950745
Уровень 4 472149	Уровень 5 672451
Уровень 6 272578	Уровень 7 652074
Уровень 8 265648	Уровень 9 462893
Уровень 10 583172	Уровень 11 743690
Уровень 12 103928	Уровень 13 144895
Уровень 14 775092	Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**A, A, A**
Dolemite:	**A, A, A, A.**
Hamma:	**A, A, A, A, A.**
Jim- Pak:	**A, A, A, A, A, A.**
Pauly:	**A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga:	**A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A,↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←,↑, ←, ←, A, B.**

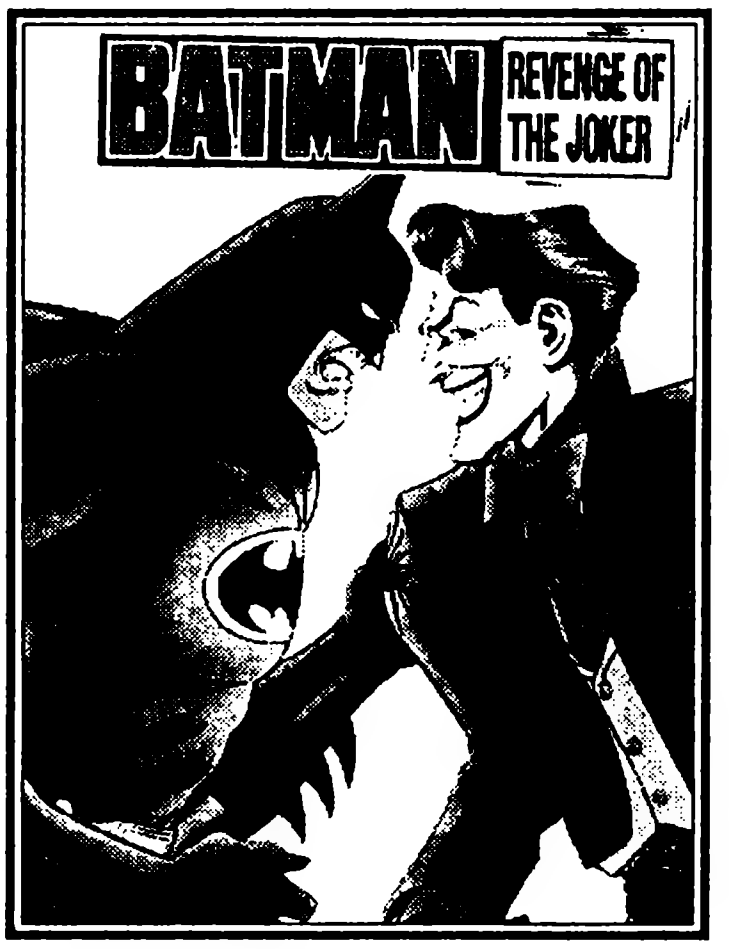
Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Вэкранезаглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1 1100	Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300	Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200	Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100	Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300	Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200	Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100	Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300	Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200	Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100	Последняя разборка с Джокером ... 7200

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	STJNNN	Уровень 4	BBVLND
Уровень 3	GRBCHV	Уровень 5	BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B и START.** Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) -	MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) -	MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) -	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень (World):

1 (против Unknown)-	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) -	MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) -	MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) -	MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)-	MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)-	MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) -	MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) -	MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)-	MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал -	BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница -	t0-e ByjI BKR4L

Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите B.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA

	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

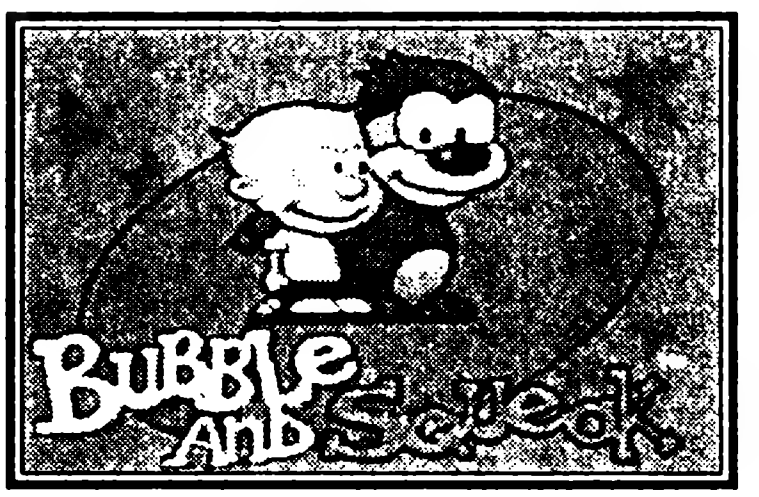
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: ..... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: ..... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: ..... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: ..... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: ..... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: ..... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: ..... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

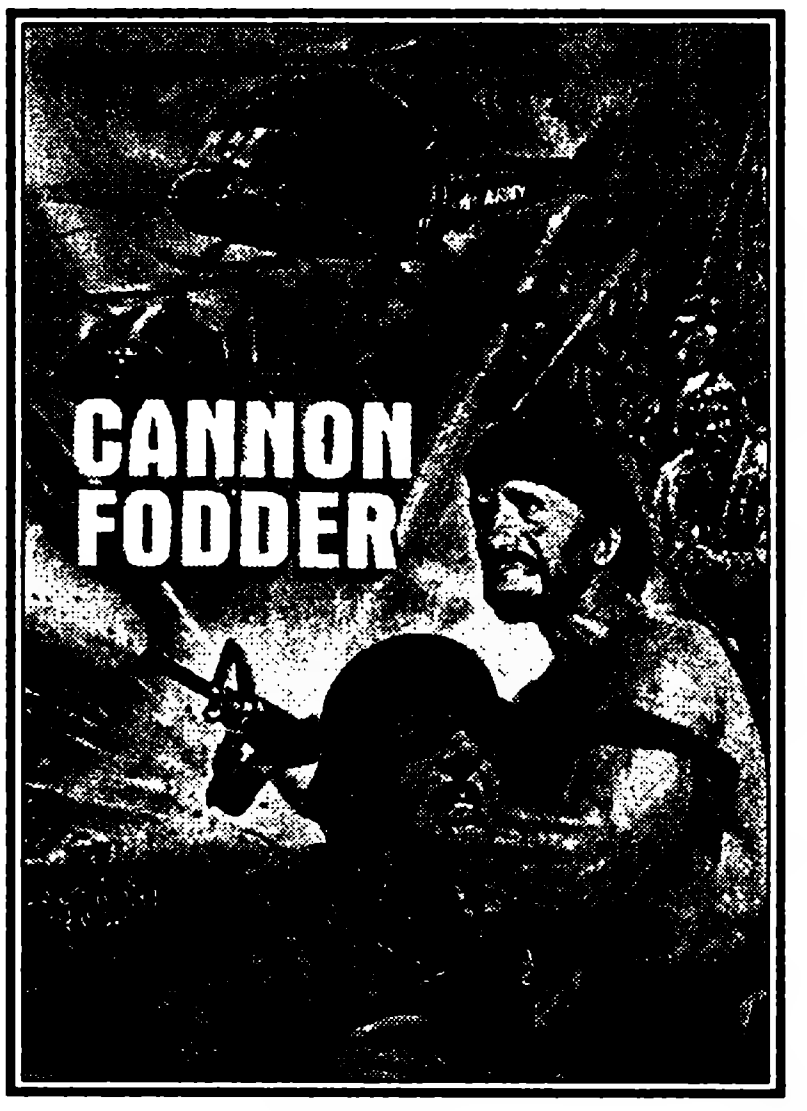
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A**. Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑, ↓, ←, →.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START.**

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←, →, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайте доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑, ←, →, →, ↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C** . Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V

Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F

Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT

Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию Start **Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' а. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A**.

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BAS KETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C**.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B** и **START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START + C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

NORMAL

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOIWG

HARD

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь **ты можете произвольно** выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START.** Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав START, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

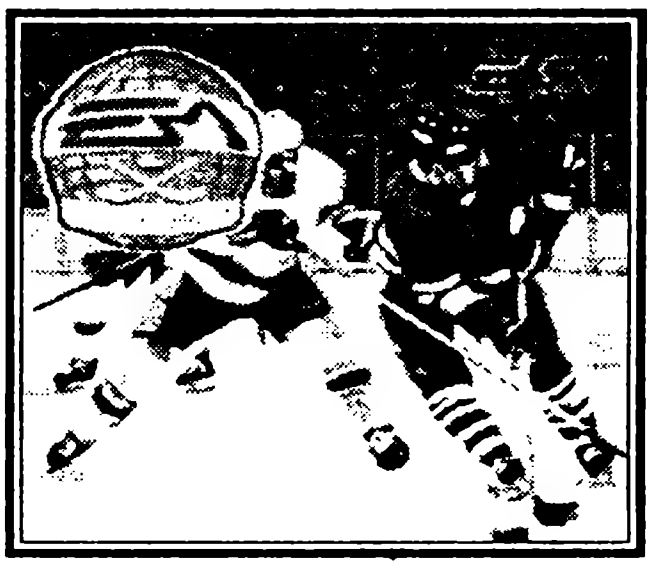
Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B, C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку C. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C** и **START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG

Уровень 12: ZADMIAOM
Уровень 13: TGAINRKI
Уровень 14: AYRNCDIN
Уровень 15: GATTSVTT
Уровень 16: YBFCEAUA
Уровень 17: AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18: GMLCAMOA(CMLCAM0A)
Уровень 19: YUYUSIHD
Уровень 20: ATTSVNAN
Уровень 21: MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**
Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.
Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP	ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY	XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP	2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL	28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O

MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку A, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: **C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч: **B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч: **C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта : **A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь: **A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник: **A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита: **B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:
Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.
Тайное оружие:
Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

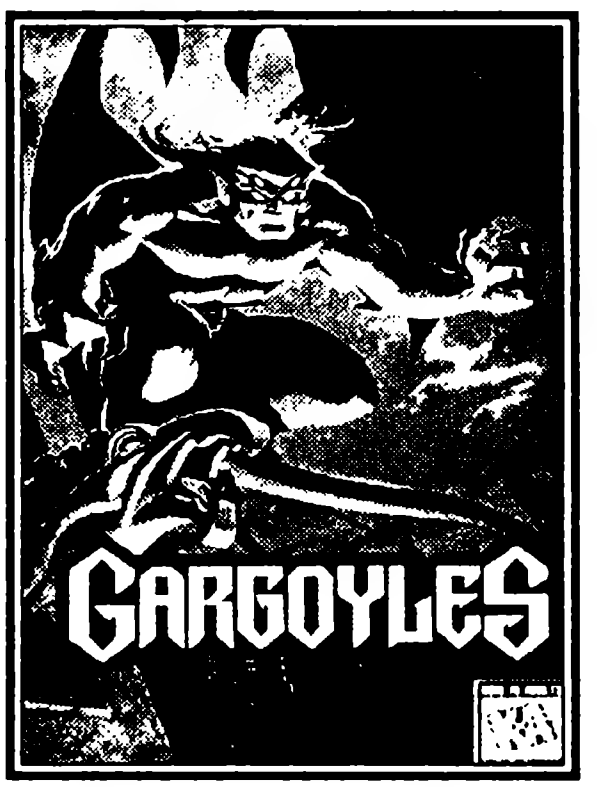
GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Переход на следующий уровень:
Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**
Восстановление энергии:
Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**
Неуязвимость:
Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).
Секретная игра:
Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и START.
Экраны-посвящения:
№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.



GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Пароли уровней:
уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Остров, плавающий в озере - A+START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок- →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите A и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку B. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+A+B+C и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:
После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**
Режим PROGRAMMING INFORMATION:
Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.
Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+**B**+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите A+C.
Дополнительные очки:
Нажмите кнопки ↘+**A**+**C**+**START** и вы получите 9 дополнительных очков.
15 жизней:
Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.
30 жизней:
Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и C. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.
Могучие топоры:
В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите

B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню OPTIONS Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →**+B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →**+B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
(TXYNMBQRSFZW)
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
(LTLJQVMRYZLM)
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT	3: JRQWNO
4: PSTRVJZ	5: HQWVLT
6: WDRCNPU	

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, **B, A**

Переход на следующий уровень: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A**.

Перевернутое изображение: ←,A, →, ↓, **B**, A, ←, ←, **C**, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.**

Оказаться рядом с Балу: **B, A, ←, ↑, ↑**; на дереве с обезьяньим доктором - →, **A, ↓, B, A, ↓**.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и START - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
PowerStation	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до 5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

EGYPTIAN

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся менюВы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C,** A и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,↑,↓**, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon ..... AABBBCA
'70 Baltimore Colts ..... AABCACC
'68 Baltimore Colts ..... AACAAAB
'64 Baltimore Colts ..... AACACBA
'93 Buffalo Bills ..... AACCACB
'92 Buffalo Bills ..... ABAAAAA
'91 Buffalo Bills ..... ABAACAC
'90 Buffalo Bills ..... ABABBBB
'73 Buffalo Bills ..... ABACACA
'85 Chicago Bears ..... ABACCCC
'77 Chicago Bears ..... ABBACAB
'66 Chicago Bears ..... ABBBBBA
'63 Chicago Bears ..... ABBCABC
'88 Cincin. Bengals ..... ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals ..... ABCACAA
'93 Dallas Cowboys ..... ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys ..... ABCCABB
'78 Dallas Cowboys ..... ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys ..... ACAABCC
'75 Dallas Cowboys ..... ACABBAB
'71 Dallas Cowboys ..... ACACABA
'70 Dallas Cowboys ..... ACACCBC
'89 Denver Broncos ..... ACBABCB
'87 Denver Broncos ..... ACBBBAA
'77 Denver Broncos ..... ACBCAAC
'62 Detroit Lions ..... ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers ..... ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers ..... ACCBACC
'80 Houston Oilers ..... ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs ..... ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs ..... BAAABBC
'62 Dallas Texans ..... BAABACB
90 Los Angeles Raiders ..... BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders ..... BAACCAC
'80 Oakland Raiders ..... BABABBB
'76 Oakland Raiders ..... BABBACA
'67 Oakland Raiders ..... BABBCCC
'91 Los Angeles Rams ..... BABCCAB
'84 Los Angeles Rams ..... BACABBA
'79 Los Angeles Rams ..... BACBABC
'85 New England Patriots ..... BBCABAA
'76 New England Patriots ..... BBCBAAC
'79 New Orlean Saints ..... BBCBCBB
'90 New York Giants ..... BBCCBCA
'86 New York Giants ..... BCAAACC
'70 New York Giants ..... BCABAAB
'68 New York Jets ..... BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles ..... BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles ..... BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers ..... BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers ..... BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers ..... BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers ..... BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals ..... BCCACCC
'94 San Diego Chargers ..... BCCBCAB
'81 San Diego Chargers ..... BCCCBBA
'66 San Diego Chargers ..... CAAAABC
'63 San Diego Chargers ..... CAAACCB
'94 San Francisco 49ers ..... CAABCAA
'89 San Francisco 49ers ..... CAACBAC
'88 San Francisco 49ers ..... CABAABB
'84 San Francisco 49ers ..... CABACCA
'81 San Francisco 49ers ..... CABBBCC
'78 Seattle Seahawks ..... CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers ..... CACAABA
'91 Washington Redskins ..... CACACBC
'83 Washington Redskins ..... CACCBAA
'82 Washington Redskins ..... CBAAAAC
'72 Washington Redskins ..... CBAACBC
Hall of Fame I ..... CBABBCA
Hall of Fame II ..... CBACACC
'95 All-Madden ..... CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl ..... CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl ..... CBBBBBC
'95 Amster. Admirals ..... CBBCACB
'95 Barsel. Dragons ..... CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy ..... CBCACAC
'95 London Monarchs ..... CBCBBBB
'95 Rhein Fire ..... CBCCACA
'96 Scot. Claymores ..... CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams	BACBCCB	'95 EA Sports Team Madden	CCAACAB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA	All 50s	CCABBBA
'82 Miami Dolphins	BBAABAC	All 60s	CCACABC
'73 Miami Dolphins	BBABABB	All 70s	CCACCCB
'72 Miami Dolphins	BBACCCA	NFL Players Ass. I	CCBACAA
'71 Miami Dolphins	BBACBCC	NFL Players Ass. II	CCBBBAC
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB	NFL Players Ass. III	CCBCABB
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA	NFL Players Ass. IV	CCBCCCA
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC		
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB		

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUNDTEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

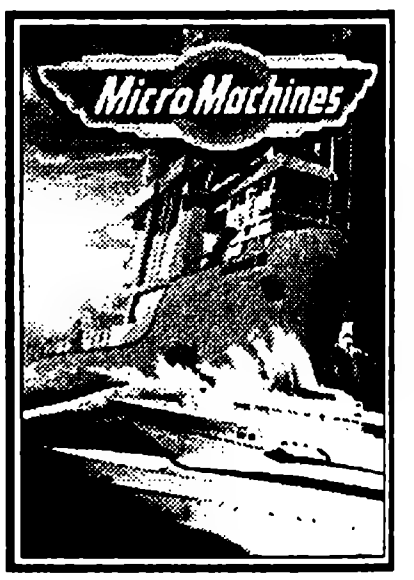
Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.



MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.

Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY по час.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать ↓, **X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
FATALITY 1 Держать A →,→,→ и отпустить
FATALITY 2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY ↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA
1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA
1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY →,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE
1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG
1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↓,↓,→,↓
BABALITY ↓,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,←,←,←,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C

FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE
На логотипе MK-3 нажать A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE
На экране **START GAME OPTIONS** зажать A+C, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерстся с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1 ←,→,↓,B
FATALITY 2 →,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1 →,→,→,C
FATALITY 2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1 Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY 2 ←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1 ↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2 Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR

1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA

1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC

1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION

1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 В в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX

1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL

1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'а**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'а** и, когда появится надпись «**FINISH HIM**», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'а** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'а**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B1111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, B, C, A. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, **Start**, **B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позво́лит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓**.

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑

8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★
Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

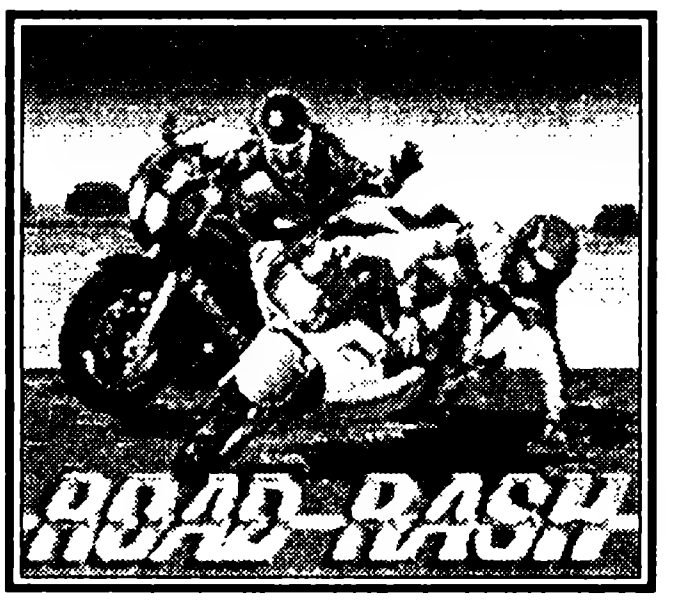
REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★
Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите **↓, A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2-	JUMPED	27-	PLURAL	52-	PEOPLE	77-	FLUFFY
3-	JIGSAW	28-	RUNNER	53-	AROUND	78-	SOCCER
4-	WARSAW	29-	STRIPE	54-	HAMLET	79-	QUARTZ
5-	BANANA	30-	GUITAR	55-	FARMER	80-	VALLEY
6-	OUSTER	31-	COYOTE	56-	BEAGLE	81-	HELMET
7-	TENNIS	32-	LONDON	57-	CASTLE	82-	JAGUAR
8-	ISLAND	33-	FOREST	58-	TONGUE	83-	SUNDAY
9-	CRATER	34-	APOLLO	59-	LUXURY	84-	PUBLIC
10-	DENNIS	35-	BORDER	60-	SECOND	85-	LEADER
11-	PADDLE	36-	CARPET	61-	ACCEPT	86-	MARKET
12-	FATMAN	37-	ENERGY	62-	TYPING	87-	TWENTY
13-	SUMMER	38-	ENGINE	63-	UNITED	88-	JUMTAR
14-	CLOUDS	39-	DOCTOR	64-	CANDLE	89-	NATURE
15-	KEBABS	40-	ACROSS	65-	JUGGLE	90-	FURROW
16-	LIZARD	41-	FLOWER	66-	CHANGE	91-	BUBBLE
17-	SILVER	42-	SYSTEM	67-	PLAYER	92-	SEESAW
18-	BRIDGE	43-	INSIDE	68-	MEDUSA	93-	PEANUT
19-	RECORD	44-	CINEMA	69-	RABBIT	94-	FRENCH
20-	MOTHER	45-	KEYPAD	70-	FADING	95-	SPRITE
21-	SUNHAT	46-	SISTER	71-	BUTTON	96-	CATTLE
22-	NICKEL	47-	CAMERA	72-	DISCUS	97-	FROZEN
23-	LITTLE	48-	SPIDER	73-	ROMANS	98-	IGNITE
24-	TREATY	49-	ORCHID	74-	RUBBER	99-	PUMICE
25-	LISTER	50-	SATURN	75-	LIVELY	100-	BOTTOM
26-	SHARKS	51-	AMAZON	76-	MIDDLE		

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK

Floor 49 XCAP
Floor 51 ISAP
Floor 60 CLYT (босс)
Floor 61 FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QKONYB5
4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE

7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE(TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		*SKATE*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		*DR. ZAN*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи): →,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON GIBSON
SARTRE	TENSOR	BOSONS
QUANTA	LEPTON	BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ← или →). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу **↓**. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите **↑**, **↓**, **→**, **←** и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите **↑**, **↓**, **←**, **→** и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите **↑**, **↓**, **←** и **→**, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите **↑**, **↓**, **←**, **→**, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите **↑**, **↓**, **→**, **←**, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, A, C. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8 - GPTCNRPMK94	
9 - BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
Сделав паузу, нажимайте ↑,→,**A**,**B**,**A**,↓,←,**A**,↓ (срабатывает не всех картриджах).
Восстановление энергии и здоровья:
Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B**,**A**,**B**,**A**,←,↑.
Дополнительная жизнь:
Сделав паузу, нажимайте →, ↑, **B**,**A**,↓,↑,**B**,↓,↑,**B** (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:
Нажмите и удерживайте одновременно **A**,**B**,**C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.
Получение бесплатной защиты:
Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR	Уровень 6: PGBRL	Уровень 10: NLYNG
Уровень 3: SNGDN	Уровень 7: BLDVN	Уровень 11: BTBYS
Уровень 4: BGSTR	Уровень 8: DINSJ	Уровень 12: SPKNS
Уровень 5: PLEUP	Уровень 9: NRVNA	Уровень 13: PRDIG
		Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:
Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A**, **B**, **C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.
Пароли:

Уровень 2: Marico	Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H	Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano	Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓, A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A, ↓, A, →, B, ←, ↑, →.**

Дополнительная жизнь: Start, ↑, ↓, ←, ←, A, →, ↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

Внимание! Подписка начинается!

Уважаемые друзья!

В наших книгах вы найдете практически всеобъемлющую информацию, необходимую каждому игроку:

- Обзоры игр, поступивших в продажу
- Игровые приемы, пароли, секреты
- Подробные описания прохождения
- Коды взломщика кодов
- Последние новости из мира видеоигр
- Обзоры технических новинок
- Бесплатные приложения

Книги-каталоги для игровой приставки SEGA

Шифр	Название издания	Цена для РФ*	Цена для СНГ*
SK-9	1001 игра для Sega Mega Drive, 512 стр.	70 р.	90 р.
SK-10	Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 1, 416 стр.	64 р.	84 р.
SK-11	Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 2, 416 стр.	64 р.	84 р.
SK-12	Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр.	64 р.	84 р.
SK-13	1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр.	70 р.	90 р.
SK-14	100000 секретов, кодов, паролей для игр Sega Mega Drive, 288 стр.	56 р.	76 р.
SK-15	Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 416 стр.	64 р.	84 р.

СНГ* — указаны цены для государств СНГ; районов Крайнего Севера, Камчатки, Якутии (Саха) и Магаданской обл., где действует авиапочта.
РФ* — цены для Российской Федерации

Внимание! Подписка начинается!

Принимается подписка на получение каждого выходящего номера наших изданий с предварительной оплатой. Каждый подписчик получает от издательства подписной абонемент с шифрами изданий.
Если вас заинтересовало наше предложение, пришлите заявку на наш адрес:
191025, г. Санкт-Петербург, а/я 15, Кевлюку Анатолию Александровичу.
В почтовом талоне правильно и четко укажите ваш адрес, фамилию, имя, отчество и шифры заказываемых книг с подсчетом суммы заказа.

Пример

Прошу оформить подписку на серию «Sega» начиная с SK-9.
Мой адрес: (почтовый индекс, правильный и четкий адрес, фамилия, имя, отчество, домашний телефон)

Подпись:

Постоянный подписчик

Статус постоянного подписчика присваивается читателю, заявившему о желании получать книги по подписке и выкупившему за время сотрудничества не менее **трех наших изданий**. После выкупа восьми изданий читатель уведомляется о присвоении ему статуса «постоянный подписчик».
Примечание: обращаем внимание на то, что уже имеющиеся постоянные подписчики, удовлетворяющие указанным условиям, получают статус автоматически. Выкупив очередной заказ, они получат уведомление о присвоении статуса **«постоянный подписчик»** и бесплатные приложения.
*НАШИ **ПОСТОЯННЫЕ ПОДПИСЧИКИ** ИМЕЮТ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЛЬГОТЫ:*

- **Получение изданий наложенным платежом.**
- Информация о готовящихся к выходу изданиях.
- Изменение серии подписки по заявлению.
- Возможность получать по предоплате аксессуары для Sega.
- Бесплатные приложения (печатная продукция по тематике видеоигр, коды Взломщика Кодов, каталоги бесплатно и др.).
- Система скидок предусматривает: при оплате 3-х экземпляров книг цена уменьшается на 3 рубля, при оплате 5-ти экземпляров — на 5 руб., при оплате свыше 5 экземпляров — на 10 руб.

- Книги отправляются только по предоплате.
- Наложенным платежом не высылаются.

*Для **постоянных подписчиков** действует гибкая система скидок и отправка книг наложенным платежом*

Для получения книг следует отправить почтовый перевод по адресу:

191025, Санкт-Петербург, а/я 15, Кевлюку Анатолию Александровичу.

КНИГИ – ПОЧТОЙ

ЦЕНТР ВИДЕОИГР

(Г.САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

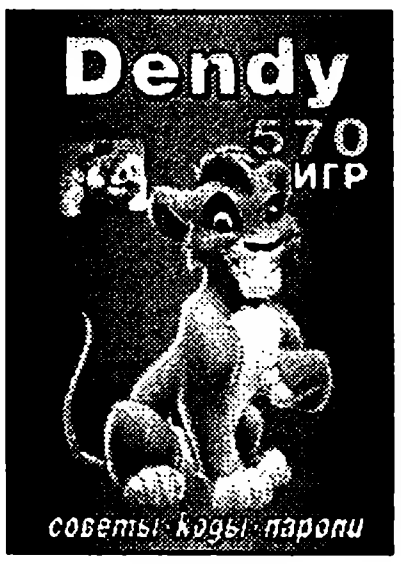
Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

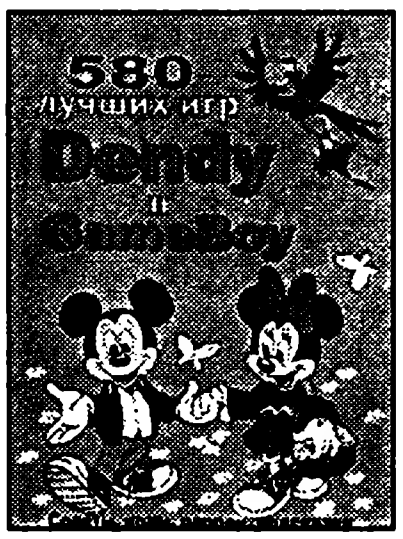
КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ DENDY

шифр-DK-1



Dendy 570 игр,
176 стр;
цена: 25 р.

шифр-DK-2



Dendy 580 игр
+GameBoy176 стр;
цена: 25 р.

шифр-DK-3

Dendy 770 игр
176 стр;
цена: 42 р.

шифр-DK-4

Dendy 777 игр
176 стр;
цена: 42 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SEGA

шифр-SK-5

727 игр для Sega Mega Drive, 208 стр; цена 42 р.

шифр-SK-8

750 игр для Sega Mega Drive, 192 стр; цена 42 р.

шифр-SK-10

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып 1; 416 стр; цена 64 р.

шифр-SK-11

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып 2; 416 стр; цена 64 р.

шифр-SK-12

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена 64 р.

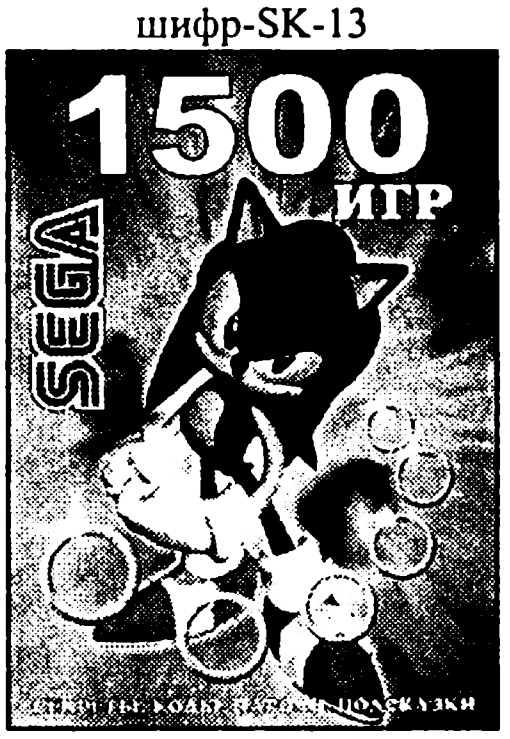
шифр-SK-15

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 416 стр; цена 64 р.

шифр-SK-9

1001 игра для Sega Mega Drive, 512 стр; цена 70 р.

шифр-SK-13



1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр., цена 70 р.

шифр-SK-14

100000 секреты, коды, пароли для Sega Mega Drive, 288 стр., цена 56 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SONY PLAYSTATION

ЖУРНАЛ PLAYSTATION UNDERGROUND (ОПИСАНИЕ ВИДЕОИГР)

шифр - С8

№8, 256 стр;
цена: 30 р.

шифр - С9

#1 №9, 256 стр;
цена: 30 р.

шифр - С10

#2 №10, 256стр;
цена: 30 р.

шифр - С11

#3 №11, 256 стр;
цена: 30 р.

шифр - С12

#4 №12, 256 стр;
цена: 30 р.

шифр - С14

#6 №14, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр - С15

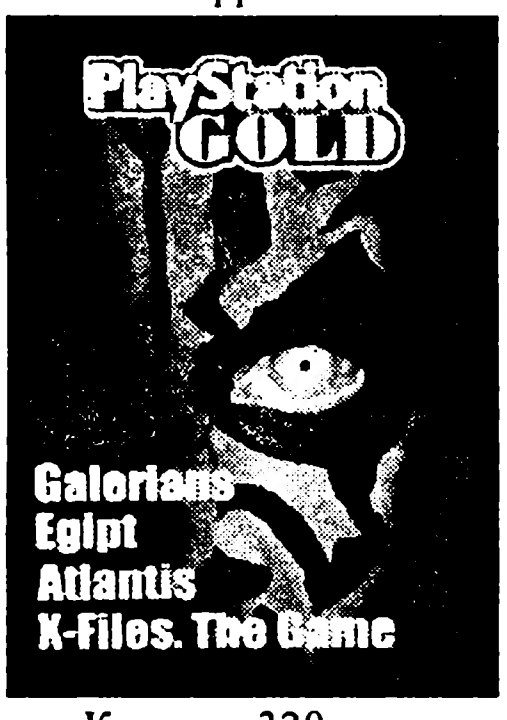
#7 №15, 224 стр;
цена: 50 р.

шифр - С16

#8 №16, 224 стр;
цена: 50 р.

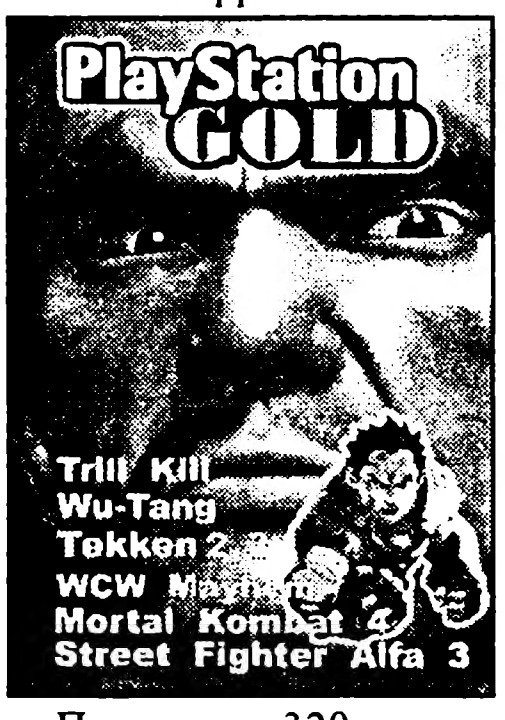
ЛУЧШИЕ ИГРЫ (PLAYSTATION GOLD)

шифр-БС5



Квесты, 320 стр;
цена: 30 р.

шифр-БС4



Посдинки, 320 стр;
цена: 60 р.

шифр-БП4

№4, 320 стр;
цена: 60 р.

шифр-БС6

RPG, 320 стр;
цена: 60 р.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

шифр-КП3

№1, 448 стр.
цена: 25 р.

шифр-КП4

№2, 416 стр.
цена: 25 р.

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу:
191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15
Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу

На 106 руб. 00 коп.

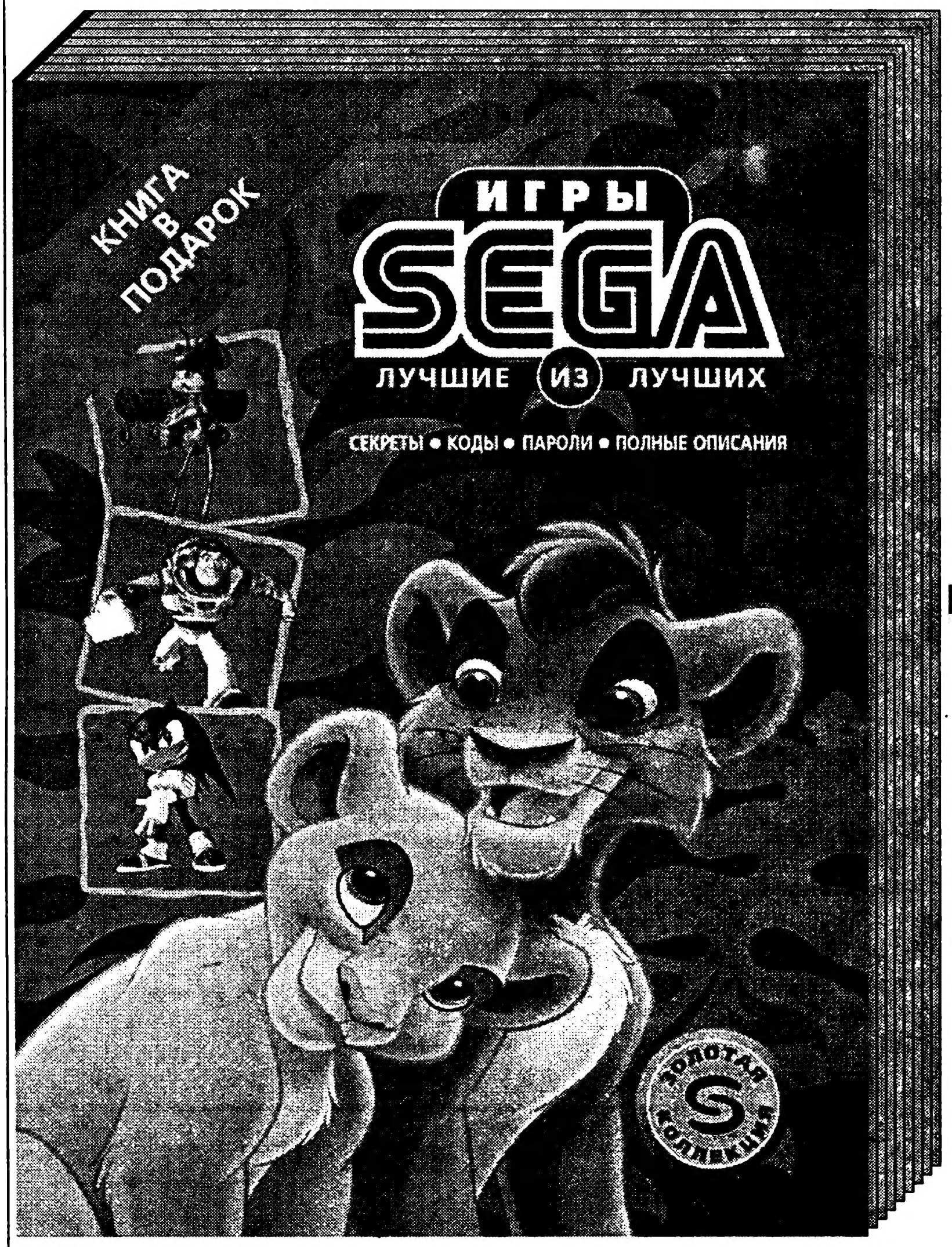
От кого: Иванова
Михаила Григорьевича
Адрес: 168065, г. Выборг,
Ленинградской обл.,
ул. Ленинградская, д.7, кв. 27

Для письменного сообщения:

SK – 10 – 64; SK – 8 – 42
64 + 42 = 106 руб. 00 коп.
Всего: 106 руб. 00 коп. = Сто шесть рублей 00 копеек

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела “Для письменного сообщения”. **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – шифр изделия.** В указанные цены включены все почтовые расходы.

КНИГА – ЧЕМПИОН !



Лучший подарок любителю игр на приставке SEGA.

Самая большая и единственная книга по видеоиграм в подарочном оформлении.

Рисунки лучших художников.

5000 кодов, паролей, секретов.

КУПИ СЕБЕ МЕЧТУ !

Заказать книгу можно по адресу: 191025 г. Санкт-Петербург,
а/я 15 Кевлюку Анатолию Александровичу
(Не забудьте вложить конверт с обратным адресом).